LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

SUPER CONSOLE

92
ISSN 1126-3652
20092
9 771126 365007
4,00 € euro
MAGGIO 2002
Gruppo Editoriale FUTURA
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B - Legge 662/96 - Filiale di Milano

Virtua Fighter 4

Recensita la versione italiana dell'ultimo picchiaduro Sega

TEKKEN 4

La conversione perfetta

RATCHET & CLANK

Immagini esclusive della nuova avventura dai creatori di Spyro

KINGDOM HEARTS

La magia Squaresoft incontra la fantasia Disney

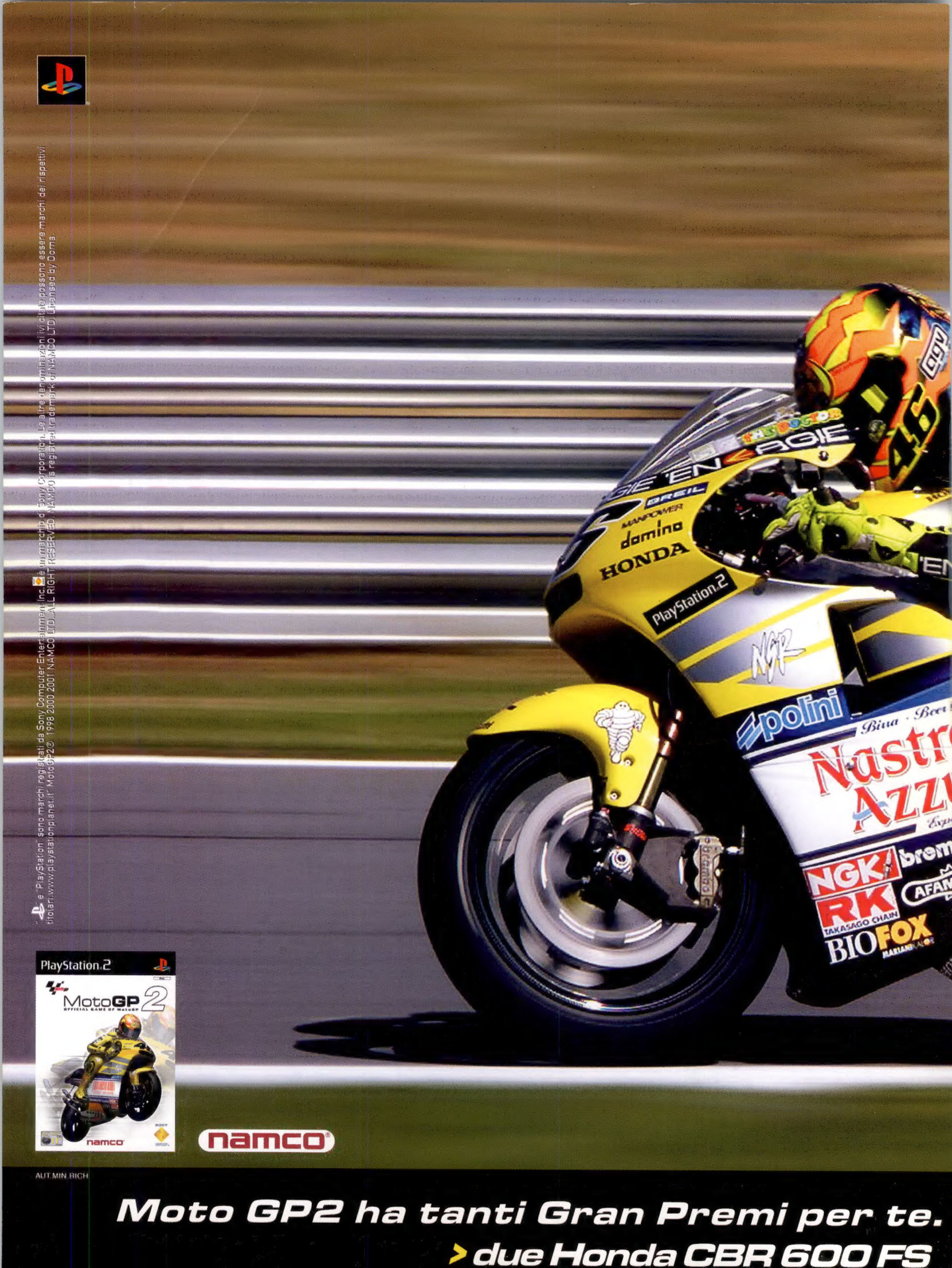
FINAL FANTASY X

Intervista agli sviluppatori

TOMB RAIDER

THE ANGEL OF DARKNESS

Lara Croft ritorna su PlayStation2



e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstationplanet.it "MotoGP2® 1998 2000 2001 NAMCO LTD. ALL RIGHT RESERVED. NAMCO is registered trademark of NAMCO LTD. Licensed by Doma.

AUT.MIN.RICH.

Partecipa al concorso, puoi vincere:

› due Honda X8R-S › 50 polo PlayStation

in questo numero 92

SUPER CONSOLE

DIRETTORE ED EDITORE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Laura Pedullà
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Matteo Bittanti, Cristiano Bonora, Sergio Cangialosi, Ferruccio Cinquemani, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Erik Pede, Marco Ravetto e Massimo Rovatti

Gruppo Editoriale Futura S.P.A.
PRESIDENTE
Paolo Reina
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE DIFFUSIONE, MARKETING E ABBONAMENTI
Manuel Minati
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

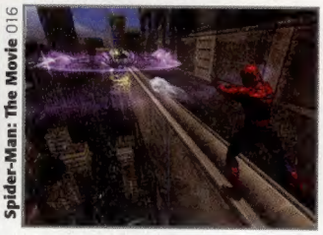
Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero 4€. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA é assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Gruppo Futura S.p.A.
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13/14-18)
e-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti vanno effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

Lara Croft Tomb Raider: the Angel of Darkness 012

GunGrave 014


Spider-Man: The Movie 016

Prisoner of War 020

Ratchet & Clank 028

Tekken 4 038

Virtua Fighter 4 PAL 040

Kingdom Hearts 042

Deus Ex: the Conspiracy 046

Sled Storm 064

ANTEPRIME

034 Aerodancing 4 New Generation
035 Barbarian
015 Battle Engine Aquila
027 Britney's Dance Beat
032 Final Fantasy XI Online
026 Frequency
014 GunGrave
012 Lara Croft Tomb Raider: TAOD
028 Master Rallye
022 Medal of Honor Frontline
018 Men in Black 2: Alien Escape
020 Prisoner of War
030 Ratchet & Clank
016 Spider-Man: the Movie
023 Star Trek Voyager Elite Force
024 The Terminator: Dawn of Fate
035 TOCA Race Driver

RECENSIONI

050 Blood Omen 2
046 Deus Ex: the Conspiracy
048 Eve of Extinction
066 Final Fantasy Anthology (PSone)
058 G1 Jockey
059 International Superstar Soccer 2
042 Kingdom Hearts
062 Knockout Kings 2002
068 Metal Slug X (PSone)
056 Mister Mosquito
069 Necronomicon (PSone)
052 No One Lives Forever
060 Premier Manager 2002
061 Red Card
064 Sled Storm
044 Super Robot Taisen Impact
038 Tekken 4
040 Virtua Fighter 4 (PAL)
054 Worms Blast

RUBRICHE

006 PlayWorld
070 PlayGround
076 PlayFAQ
077 R&B Cafe
078 Oddities
080 PlayVideo
081 Developers' Diary
082 Game Development
084 OuterWorlds
090 Retro History
092 The First Place
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Q&A

Intervista al team di Final Fantasy X 036

EDITORIALE

"Siamo noi i nuovi avventurieri.
E siamo qui per farvi male."

È finita l'era classica dell'Avventura. In un mondo divenuto ormai completamente accessibile, nel quale chiunque può raggiungere qualsiasi lembo di terra in poche ore e con poco denaro, il senso intimo dell'esplorazione è andato perduto. Non troveremo nuove sorgenti del Nilo. Non c'imbatteremo più in civiltà sconosciute. Nessuno potrà più gridare "Terra!". È il mito classico dell'Avventura che, lentamente, si va spegnendo. Il viaggio è divenuto trasferimento. L'esploratore è diventato turista. Il mercante, agente di commercio...

Questa è l'era...

Questa è l'era delle nuove frontiere. Esauriti gli spazi reali del pianeta, il nuovo orizzonte da esplorare è diventato il virtuale. Il nuovo orizzonte è la fantasia. Oggi noi viviamo esperienze straordinarie negli universi infiniti del videogioco e dell'arte, incontriamo personaggi non comuni e visitiamo luoghi che mai avremmo immaginato. Oggi abbiamo esperienza di eventi inverosimili che nessuno, negli spazi del mondo reale, potrebbe mai vivere. E con il videogioco esploriamo anche gli orizzonti della letteratura, del cinema, del fumetto, della musica. In una quantità di opere che, da sole, custodiscono le vite reali o immaginarie di migliaia di generazioni...

Ma tutto questo...

Ma tutto questo ha realmente un valore nel mondo reale? O queste esperienze sono solo scatole vuote che non portano a nulla? Nei mondi virtuali della fantasia non esiste il rischio, non esiste il pericolo, né la conseguenza o la morte incombente dell'Avventura reale. Ma sono forse solo questi i valori che danno senso all'esperienza? O è sufficiente vivere storie, conoscere luoghi, provare emozioni? Mi guardo intorno e mi chiedo: non sono forse questi ultimi degli autentici motivi di arricchimento e di crescita? Sì, c'è un patrimonio infinito di esperienza nel virtuale. Una sorgente interminabile aperta a chiunque voglia vivere anche oltre la "semplice" realtà. Ed è per questo che affermo che...

Siamo noi...

Siamo noi gli uomini più completi della storia. Noi che abbiamo cavalcato sulla pianura di Hyrule e seguito Joker nel suo inferno in Vietnam, noi che abbiamo sorretto il capo di Aeris e viaggiato con Narciso e Boccadoro, noi che abbiamo vagato per le strade di Dobuita e respirato l'eclettismo di Bohemian Rhapsody. Noi abbiamo decine di milioni di anni. Abbiamo visitato migliaia di mondi e vissuto centinaia di vite, ognuna straordinaria, ed ognuna parallela all'esistenza ordinaria, che ordinaria non dev'essere (perché prima fonte di esperienza e da vivere sempre nella sua maestosità), ma che noi consideriamo tale perché l'unica comune a tutti. Ma per noi, oltre l'ordinario, c'è dell'altro. A nostra disposizione c'è un'enorme quantità di opere, e in esse un oceano di simboli, parole, storie, idee, emozioni, come a nessuna generazione, mai, era stato dato di fruire. Siamo noi gli uomini più completi della storia. E siamo pronti a demolire il mediocre, il luogo comune, l'apparentemente inevitabile, ricostruendo qualcosa di migliore grazie ad un'esperienza superiore, ad una rinnovata sensibilità, ad una straordinaria elasticità mentale. Tra pochi anni questa generazione sarà la nuova classe dirigente. E quello, siatene certi, sarà un punto di rottura...

Siamo noi i nuovi avventurieri.
E siamo qui per farvi male.

ivanfulco

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

PS3: mille volte più potente?

La legge di Moore è limitante ed anacronistica. Gli sviluppatori non possono aspettare 20 anni per avere la potenza computazionale di cui hanno bisogno per esprimere completamente la propria creatività. E' più o meno questo il concetto espresso da Shin'ichi Okamoto durante il suo intervento al Game Developers Conference 2002 di San Jose. Responsabile del reparto R&D di SCEI, Okamoto ha dichiarato che per soddisfare le richieste degli sviluppatori è necessario offrire loro una potenza mille volte superiore a quella attuale, ma stando alla legge di Moore (secondo la quale la potenza computazionale si raddoppia ogni 18 mesi) per ottenere questo risultato si dovrà aspettare più di un ventennio. Troppo. Secondo Okamoto il problema sta nella tecnologia attuale, basata su una filosofia che non le permette di procedere con la dovuta speditezza. Per ovviare al problema, SCEI sta facendo ricerca nel campo della "architettura distribuita", un'architettura che piuttosto che centralizzare gli oneri computazionali su unico chip studiato ad hoc, li ripartisce fra più chip generici, ma altamente veloci. Stiamo parlando dei Cell, Signori, ma la prima applicazione dell'architettura distribuita è proprio il monolito nero che avete lì vicino. Una CPU, affiancata da due unità vettoriali indipendenti collegate ad un processore grafico con RAM incastonata. E' questo il primo passo compiuto da SCEI lungo il suo interessante sentiero di ricerca ed il prossimo sarà PlayStation3. Dopo aver scherzato con il pubblico sulle difficoltà incontrate dagli sviluppatori alle prese con la bisbetica console Sony (*"So che molti di voi hanno trascorso diverse notti insonni in compagnia di questa folle tecnologia"*), Okamoto ha ammesso l'ostilità dell'architettura, ma si è detto convinto che col passare del tempo gli sviluppatori si abitueranno a lavorare con la nuova "mentalità" così come si sono abituati a lavorare con quella a loro più familiare, ed i benefici saranno enormi. Per avallare la sua convinzione Okamoto ha promesso "grandi sorprese" dai giochi per PS2 in uscita questo Natale ed il successivo, alcuni dei quali verranno per la prima volta presentati durante l'E3 losangelino. Questi giochi, ha detto Okamoto, mostreranno chiaramente come gli sviluppatori stiano imparando a gestire la potenza distribuita del 128bit Sony.

In Sony dal 1983, Shin'ichi Okamoto comanda la divisione di R&D di SCEI della quale è anche Vice Presidente. Al di là della ricerca sull'architettura distribuita, il suo campo operativo abbraccia anche lo sviluppo di nuove interfacce uomo-macchina e della rete broadband di PlayStation2. In pratica, è il braccio destro di Kutaragi.

Due nuovi **MMORPG** per PS2

Malgrado il clima di incertezza in cui Sony Computer Entertainment sta operando per allargare sulla grande rete il campo di espressione ludica del suo sistema, l'industria sembra darle fiducia investendo massicciamente in progetti che la logica etichetterebbe come "altamente a rischio". Dopo la valanga di titoli inclusivi di una modalità online elencati durante il PlayStation Meeting 2002 (**SC**90), lo scorso aprile, Koei e Sony Online Entertainment hanno gettato altra carne sul fuoco rispettivamente presentando il già noto **Nobunaga's Ambition Online** (in foto) ed annunciando la versione PS2 di uno dei MMORPG più diffusi fra l'utenza PC, **EverQuest**. Il primo permetterà ad un massimo di 3.000 utenti contemporaneamente di calarsi nelle atmosfere del Giappone del XVI secolo e di far calzare al proprio avatar i panni di un samurai, di un prete, di un prete scintoista, di un ninja, di un maestro yun yang, di un fabbro o di un farmacista. In base alla specialità prescelta si otterrà l'accesso a particolari aree dell'ambiente di gioco. **Nobunaga's Ambition Online** supporterà tanto le connessioni narrowband quanto quelle broadband, ma non è chiaro se l'HDD sarà indispensabile per mettere piede online attraverso l'offerta Koei. Quest'ultima darà inizio alla fase di test questa estate per poi lanciare il pacchetto definitivo entro la fine dell'anno. Al momento non è prevista una commercializzazione del gioco al di là dei confini giapponesi. Il secondo MMORPG annunciato, **EverQuest** di Sony Online Entertainment, ha bisogno di poche presentazioni. Si tratta fondamentalmente dell'unico reale concorrente al blasonato **Ultima Online** e vanta al momento 420.000 utenti registrati con un picco di 98.000 online contemporaneamente. La versione PlayStation2 non vedrà la luce prima della primavera del 2003, ma conforta sapere che non si tratterà di una semplice conversione bensì di un gioco inedito, basato su un motore grafico inedito ed ambientato nella medesima terra di Norrath attualmente calpestata dall'utenza PC, ma in uno scenario storico precedente di 500 anni. Dal punto di vista della customizzazione, la versione PS2 di **EverQuest** fornirà nove tipologie di razze, tredici classi differenti e la possibilità di elaborare l'aspetto del proprio alter-ego modificandone a piacimento i connotati. Analogamente a quanto proposto in **FFXI** di Square, il progetto SOE offre un mondo attivo 24 ore su 24, 7 giorni su 7, con il ciclo notte/giorno opportunamente simulato. L'area di gioco sarà enorme: parliamo di ben otto regioni e nove città per un'area di 580 chilometri quadrati. Al pari dei MMORPG di Square e Koei, anche **EverQuest** supporterà indifferentemente le normali connessioni analogiche e quelle a banda larga.

Emotion Engine e Graphics Synthesizer **tutto in uno**

In un'intervista rilasciata alla rivista giapponese Nikkei Microdevice, Ken Kutaragi ha dichiarato che gli impianti di Sony Computer Entertainment sarebbero attualmente in grado di unificare tanto la CPU quanto il processore grafico di PlayStation2 in un unico chip grazie all'abbassamento del processo produttivo a 0.13 micron. *"Siamo in grado di ridurre il processo di circa tre volte all'anno,"* ha dichiarato il papà di PlayStation. Poco sorprendentemente, la dichiarazione di Kutaragi giunge a breve distanza dall'annuncio di un nuovo accordo siglato fra i tre colossi impegnati nello sviluppo del Cell, grazie al quale IBM trasferirà a Sony e Toshiba le sue più recenti tecnologie SOI (Silicon-On-Insulator), quelle, per non addentrarci in spiegazioni troppo complesse, che permettono di produrre processori di silicio estremamente piccoli e sottili. Sebbene non sia ancora noto quando questi chip "all-in-one" verranno effettivamente implementati nei futuri modelli di PlayStation2, è evidente l'influenza che avranno sui costi di produzione del sistema e, di conseguenza, sul prezzo al dettaglio. Unificando due chip si risparmia silicio, si risparmia spazio sulla scheda madre, si risparmia sulle connessioni fra i vari chip, si abbassano le emissioni di calore e così via. A quanto pare la guerra dei prezzi innescata da Microsoft con l'abbattimento a 299 Euro del prezzo di Xbox non darà troppi grattacapi a SCEI.

Schermo LCD

Il 24 aprile scorso è finalmente approdato in Europa lo schermo a cristalli liquidi per PSone, già disponibile in America e Giappone da diversi mesi. Il prezzo ufficiale della periferica resta purtroppo in linea con quello fissato all'epoca dell'annuncio del lancio dicembrino (poi slittato per cause ignote). Ci vorranno la bellezza di 199 Euro (385mila lire) per portarsi a casa questo piccolo gioiello elettronico. Ricordiamo che oltre a favorire la fruizione nomade dei giochi PSone e discreta grazie alla presenza di un'uscita stereofonica per le cuffie, lo schermo LCD può essere interfacciato a fotocamere o videocamere digitali attraverso un cavetto venduto separatamente (SCPH-180E) da inserire nell'apposito ingresso AV posto sul retro della periferica. **Super Console** recensirà il tutto sul prossimo numero.

Konami news

Dopo ben dieci giochi commercializzati in America con l'attraente effige ESPN, Konami non ha rinnovato il contratto che da due anni lega il network televisivo statunitense alle sue simulazioni sportive. *"La licenza ESPN è terminata e non la rinnoveremo."* ha dichiarato un portavoce della software house nipponica. *"Ad ogni modo procederemo con la commercializzazione di quei giochi per cui era previsto l'uso della licenza."* L'ultimo titolo Konami a portare il marchio ESPN sarà la simulazione calcistica **ESPN MLS Extra Time 2002**, mentre **Winter X Games SnowCross** sembra ne sarà privato per via del suo posticipo a data da stabilire. Nell'annunciare la rinuncia al marchio ESPN, Konami non ha comunicato un eventuale sostituto o una soluzione alternativa per assicurare quella visibilità di cui hanno goduto i suoi prodotti grazie all'associazione con la rete televisiva americana. Il che pone degli interrogativi circa i futuri sviluppi dello scontro silenzioso fra la società giapponese e l'indigeno colosso Electronic Arts, leader assoluto del mercato delle simulazioni sportive. Secondo alcuni, la decisione di Konami sarebbe motivata dalla volontà di allentare la corda sul territorio americano per rilanciare la sfida su quello europeo, apparentemente più ricettivo verso le sue produzioni calcistiche (**ISS** e **PES**). O forse si tratta di un modo come un altro per risparmiare un po' di soldi. Difficile stabilirlo. Maggiori chiarimenti verranno probabilmente dagli annunci della società al prossimo E3. Intanto, sul fronte domestico (Giappone), Konami ha stretto un accordo con Infogrames per la distribuzione in esclusiva sul territorio nipponico degli imminenti **V-Rally 3** e **NASCAR Heat** per PlayStation2. *"Siamo lieti di esserci accordati con uno dei maggiori distributori giapponesi,"* ha dichiarano Bruno Bonnell, chairman di Infogrames. *"Riteniamo che l'estesa rete distributiva di Konami amplificherà significativamente la possibilità che i nostri prodotti raggiungano i consumatori giapponesi."* L'accordo con la società francese aggiunge un nuovo tassello al mosaico della strategia di espansione intrapresa da Konami negli ultimi anni, punteggiata dagli investimenti in società come Takara, Hudson e, più recentemente, Genki (**SC**90).

Chiudiamo questo aggiornamento konamiano riportando l'annuncio della conversione per PlayStation2 della conversione per Xbox di **Silent Hill 2**. Precisamente. L'edizione sottotitolata **Restless Dreams**, caratterizzata dalla presenza di uno scenario inedito intitolato "Born from a Wish" con protagonista la misteriosa Maria, verrà riproposta anche sul 128bit Sony. La commercializzazione di **Silent Hill 2: Restless Dreams** è attualmente fissata per il 4 luglio in Giappone. Un'eventuale localizzazione occidentale non è ancora stata confermata, ma conoscendo Konami la diamo praticamente per scontata.

Winning Eleven 6 update

Grazie alle anteprime pubblicate da alcune testate giapponesi, **Super Console** è in grado di fornire quei dettagli del nuovo **Winning Eleven 6** che Konami si è limitata a diffondere in terra nipponica, lasciando i fan europei nel buio più totale. Elenchiamo qui di seguito alcune delle caratteristiche salienti del nuovo simulatore calcistico "definitivo" commercializzato in Giappone lo scorso 25 aprile.

- **WE6** annovera 3 divisioni Master League legate da un sistema di promozione/retrocessione delle squadre rispettivamente prime ed ultime nelle rispettive classifiche. In ognuna delle prime due ML partecipano 16 squadre, mentre nella terza 8.
- E' possibile modificare il livello di difficoltà anche nel corso della partita.
- L'indicatore che campeggia sulla testa del giocatore sotto controllo sarà di colore giallo per indicare la sua eventuale condizione di ammonito.
- Per risparmiare un po' di soldi i calciatori potranno essere ingaggiati in prestito piuttosto che acquistati.
- Durante la stagione calcistica è possibile partecipare a due tornei di coppa. Chi vince si porta a casa una barca di soldi.
- Impiegando il danaro conseguito con le vittorie è possibile sviluppare le abilità dei calciatori.
- La modalità di customizzazione dei giocatori è stata ampliata e comprende opzioni per la modifica di magliette, calzoncini, scarpe e quant'altro. Sembra che i nomi inseriti in questa modalità verranno correttamente pronunciati dal telecronista.
- L'impiego continuativo dei medesimi atleti influisce negativamente sulle loro abilità e sulla loro forma fisica, il che rende necessario concedere periodi di riposo. I giocatori reduci da infortuni riacquisteranno i loro valori originari solo dopo un adeguato periodo di recupero.
- La modalità di training include dei mini-giochi finalizzati all'apprendimento delle tecniche di base. Una fila di coni da superare in dribbling o una zona della porta o dell'area di rigore da centrare con un lancio ben calibrato sono alcune delle sfide proposte.
- Il numero di animazioni in **Winning Eleven 6** è triplice rispetto a quello del precedente **WE5 Final Evolution**. Gli occhi dei giocatori (non solo la testa) seguono la traiettoria del pallone.
- Snellita l'esecuzione del dribbling in corsa.
- Implementati nuovi angoli di ripresa con prospettiva variabile automaticamente nel corso dell'azione. Durante il replay post-fuorigioco una linea parallela a quella di fondo campo verrà visualizzata in corrispondenza dell'ultimo giocatore.
- I brani dei Queen "We Will Rock You" e "We Are the Champions" faranno da sottofondo rispettivamente all'introduzione e alle sequenze di premiazione.
- La piattaforma di sviluppo usata da **WE6** è ancora una volta il Renderware di Criterion, ma Konami assicura sensibili miglioramenti al comparto estetico.
- Il settimanale giapponese Famitsu ha assegnato a **WE6** il voto 36 su 40 (9-9-8-10, Platinum), il più alto mai conseguito dalla serie.
- Mentre leggete queste righe **Super Console** gioca a **Winning Eleven 6**. Recensione sul prossimo numero.

Wreckless travolge il monolito

Uno degli attestati più eloquenti della potenza di Xbox, al secolo **Wreckless: the Yakuza Mission**, arriverà su PlayStation2 entro la fine di quest'anno. Lo ha annunciato il mese scorso la stessa Activision - che si cura della distribuzione occidentale del titolo di Bunkasha Games (noto in Giappone come **Double Steel**) - specificando che la versione destinata al sistema Sony conterrà alcune aggiunte rispetto a quella operante sulla console di Microsoft: una modalità multiplayer via split-screen (sulle cui caratteristiche non è stato reso noto altro), una modalità "free roaming" per librarsi in spensierate scorribande distruttrici negli scenari del gioco senza limiti di tempo o compiti da assolvere, 20 nuove missioni secondarie rispetto alle 20 principali e, infine, nuovi veicoli per un totale di 25. *"Il divertimento adrenalinico e sconsideratamente insano che ha fatto di **Wreckless: The Yakuza Mission** un successo per Xbox spingerà i giochi di guida a missioni verso nuove vette di eccellenza su PlayStation2,"* ha dichiarato Larry Goldberg, Vide Presidente Esecutivo di Activision. *"Il gioco offre un'esperienza arcade over-the-top dando modo al giocatore di farsi strada nel traffico cittadino, di sfondare barriere, rovinare sulle vetture parcheggiate, passare attraverso vetrate ed anche di arrampicarsi lungo una rampa di scale all'interno di un centro commerciale."* Sebbene premiato dalla critica per l'indubbia qualità cosmetica, la versione Xbox di **Wreckless** è per stessa ammissione degli sviluppatori più un tech demo che un gioco vero e proprio. Scarsamente vario e longevo, il titolo di Bunkasha Games soffriva anche di un inadeguato bilanciamento del livello di difficoltà. Nella speranza che le modifiche apportate all'impianto di gioco durante il processo di conversione per PS2 vi iniettino una certa valenza ricreativa, non resta che vedere fino a che punto l'impianto estetico resterà fedele all'originale.

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Maggio

Commandos 2 (22 – Eidos)
Conflict: Desert Storm (SCi)
Deus Ex (12 – Eidos)
Drakan: The Ancients' Gates (SCEA)
F1 2002 (Electronic Arts)
Final Fantasy X (29 – Squaresoft)
Football Manager 2002 (10 – Codemasters)
Freekstyle (Electronic Arts)
Frogger (27 – Konami)
Gitaroo Man (27 – THQ)
Jade Cocoon 2 (2 – UbiSoft)
Master Rallye (Microids)
Premier Manager 2002 (Infogrames)
Red Card Soccer (Midway)
Roland Garros 2002 (Wanadoo)
Shadow Hearts (Midway)
Soldier of Fortune (31 – Codemasters)
Spiderman (Activision)
Test Drive Overdrive (Infogrames)
Tiger Woods PGA Tour 2002 (Electronic Arts)
Virtua Fighter 4 (8 – Sega)
Zidane Football Generation (Cryo/Trecision)

Nel 2002

Aerodancing 4 (Sega)
Agassi Tennis (giugno – Cryo)
Aliens Colonial Marines (Fox)
Barbarian (27 giugno – Virgin)
Battle Engine Aquila (settembre – Infogrames)
Colin Mc Rae Rally 3 (settembre – Codemastesr)
Chris Edwards Aggressive Inline (21 giugno - Acclaim)
Dead to Rights (Namco)
Defender (Midway)
Dragon Ball Z (ottobre – Bandai)
Devil May Cry 2 (Capcom)
Exo (settembre – Infogrames)
Ferrari F355 Challenge (Sega)
Formula One 2002 (luglio – SCEE)
Freekstyle (EA Big)
Frequency (giugno – SCEA)
GT Concept (luglio – SCEI)
Gundam Federation VS Zion (settembre – Bandai)
Gungrave (Sega)
Kinetica (SCEA)
Malice (Argonaut)
Mat Hoffman's Pro BMX 2 (14 giugno – Activision)
Maximo: Ghosts to Glory (Capcom)
Maximo 2 (Capcom)
Medal of Honor Frontline (7 giugno – Electronic Arts)
Men in Black 2 (luglio – Infogrames)
Micromachines (novembre – Infogrames)
Mission: Impossible (novembre – Infogrames)
Mortal Kombat 5 (Midway)
Nascar Heat (Infogrames)
NBA 2K2 (Sega)
NFL 2K2 (Sega)
Onimusha 2 (Capcom)
Pacman World (luglio – Namco)
Prisoners of War (25 giugno – Codemasters)
Rally Championship (1 giugno – SCi)
Ratchet & Clank (Insomniac)
Robocop (Titus)
Scooty Races (Trecision)
Sled Storm (EA Canada)
Smash Court Tennis Pro Tournament (giugno – Namco)
SOCOM: US Navy Seals (SCEA)
Soul Calibur 2 (Namco)
Space Channel 5 v.2 (luglio – Sega)
Starfighter 2 (Lucasarts)
Star Trek Voyager Elite Force (7 giugno – Codemasters)
Stuntman (settembre - Infogrames)
Superman (agosto – Infogrames)
Taz Wanted (agosto – Infogrames)
Tekken 4 (ottobre – Namco)
Tennis 2K2 (Sega)
Terminator (ottobre – Infogrames)
The Getaway (ottobre – SCEE)
The Lost (Irrational Games)
Time Splitters 2 (Eidos)
TOCA Race Driver (5 luglio – Codemasters)
Tour The France (25 giugno – Konami)
Transworld Surf (luglio – Infogrames)
Twin Caliber (Rage Software)
Ultimate Fighting Championship (giugno – Crave)
Vampire Night (12 giugno – Namco)
V-Rally 3 (giugno – Infogrames)
Wreckless (Activision)
Xenosaga (Namco)

Rygar torna su PlayStation2 (anche **Shinobi**)

Spiazzando tutti coloro che attendono con trepidazione l'annuncio della console su cui girerà l'atteso remake di **Ninja Gaiden**, Tecmo ha reso noto lo sviluppo di **Rygar: The Legendary Adventure** per PlayStation2, rivisitazione in chiave moderna di uno dei giochi simbolo dell'era a 16bit. Nell'originale action game datato 1986, il giocatore comandava un guerriero armato di un letale scudo-yoyo, il Diskarmer, col quale sfoltiva frotte di nemici scagliandolo nelle quattro direzioni cardinali. Il nuovo **Rygar** pare riproporre il medesimo sistema offensivo, ma modifica tutto il resto. Le ambientazioni tridimensionali ispirate alla mitologia greco/romana promettono di ampliare la meccanica di gioco con nuovi elementi ludici, per conoscere i quali si dovrà però attendere l'E3, l'evento fieristico in cui il nuovo progetto Tecmo farà la sua prima apparizione in pubblico. *"Riusciamo a contenere l'eccitazione a stento,"* ha dichiarato John Inada, General Manager di Tecmo. *"Quando la comunità vedrà **Rygar** all'E3 ne sarà completamente sconvolta."* Sebbene le poche immagini rilasciate dalla società sembrano giustificare l'euforia di Inada mostrando complesse scenografie poligonali (di cui una ispirata al colosseo) invase da graziosi effetti di luce e popolate da schifidi mostri d'origine (parrebbe) vegetale, prima di potersi sbilanciare sulle potenzialità del titolo è bene attendere l'esito della prova sul campo che **Super Console** condurrà a breve e di cui riporterà su queste pagine nei prossimi mesi.

Tanto per restare in tema di remake, **Super Console** è lieta di comunicare la notizia che Sega porterà sul monolito Sony il mitico **Shinobi**. Lo sviluppo è stato affidato allo studio Overworks (**Sakura Taisen**) mentre la commercializzazione è prevista entro la fine di quest'anno.

*Il vecchio **Rygar** dell'86 (in alto) ed il prossimo **Rygar** del 2002 (sopra). Il tempo passa, la grafica migliora, subentra il poligono, ma il Diskarmer è sempre lui. Devastante.*

"Secret"

Level 5, il team di sviluppo responsabile del discreto **Dark Cloud**, ha annunciato per il 27 dicembre l'uscita di "Secret", titolo fittizio identificativo di un progetto segreto (appunto), ma che si preannuncia massiccio. Stando alle poche informazioni rilasciate dagli sviluppatori, "Secret" sarà ambientato in un mondo "popolare" (quello di **Dark Cloud**?) e racconterà una storia epica che miscela "magia e realismo". L'oscura trama affronta il consueto tema della lotta fra il bene e il male, fra un giovane guerriero maestro nel "gioco di parole" (?) ed un malvagio individuo noto col nome di "Confidential" (?). Come avrete capito, Level 5 gioca a nascondino con i vocaboli. Fra le caratteristiche tecniche che dovrebbero distinguere questo progetto segreto dal resto della produzione PS2 si segnalano ampi ambienti da esplorare, numerosi NPC con cui interagire ed incredibili "giochi di parole" (again). Se da un lato Level 5 si è ben guardata dal divulgare informazioni sul gioco vero e proprio, dall'altro non fa mistero della forza creativa alle sue spalle. Per la caratterizzazione dei personaggi e dello scenario in cui albergano, il team di sviluppo si è avvalso del talento di Keita Amemiya, eclettico scrittore, regista, disegnatore e character design giapponese (attivo tanto sulla scena cinematografica quanto su quella televisiva e dei manga) da poco reduce da una collaborazione con Capcom per la realizzazione delle sequenze in GC di **Onimsuha 2**. Insomma, non un artista qualsiasi. Oltre ad Amemiya-san, Level 5 ha assoldato altri talenti locali esperti in regia, animazione, sceneggiatura, effetti speciali e motion capture. Un colossal in the making?

Al momento di andare in stampa, l'unica immagine rilasciata dalla società è quella che vedete a corredo di questo articolo, raffigurante la sagoma del protagonista di questa misteriosa avventura. Restare sintonizzati su queste pagine per scoprire cosa si cela dietro questo progetto, tanto segreto quanto apparentemente costoso.

Mojib Ribbon

Durante il suo intervento al Game Developers Conference di San Jose, Masaya Matsuura, il creatore di **Parappa the Rapper**, ha presentato il suo nuovo progetto per PS2: **Mojib Ribbon**, seguito del geniale rhythm game **Vib Ribbon** uscito circa due anni fa per PSone. Definito da Matsuura-san come un "automatic rap generator", **Mojib Ribbon** ripropone il concetto della generazione automatica dei brani musicali applicato per la prima volta nel prequel, ma lo esprime in maniera differente. Laddove nel precedente lavoro di Matsuura-san era possibile creare nuove "linee musicali" inserendo nella console un CD audio qualsiasi, **Mojib Ribbon** trasforma i testi inseriti dall'utente in brani rap grazie ad un algoritmo capace di riconoscere e pronunciare i caratteri alfabetici (il termine giapponese "mojib" sta appunto per "lettera"). Un altro aspetto interessante di **Mojib Ribbon** è il supporto dell'online. Sebbene il pacchetto che verrà distribuito nei negozi includerà circa 20 brani preconfezionati, sarà possibile scaricarne di nuovi via internet o scambiarseli con altri utenti online.

Dopo quello "piatto" di **Parappa The Rapper** e quello "vettoriale" di **Vib Ribbon**, lo stile grafico adottato stavolta per **Mojib Ribbon** sfrutta la tecnica del cel-shading per ricreare immagini simili agli scarabocchi di un bambino armato di pennello e carta da disegno. Sebbene restino al momento ignoti i dettagli della dinamica di gioco, pare che si baseranno sull'impiego dello stick analogico (piuttosto che dei tasti del controller), con cui il giocatore comanderebbe il movimento del pennello impugnato dal suo avatar per fargli scrivere i testi rap a ritmo di musica lungo una striscia percorsa da sinistra a destra. Ogni affondo del pennello comporta il consumo della vernice disponibile, indicata da una barra verticale sulla sinistra dello schermo. Per evitare che si prosciughi totalmente bisognerà assicurarsi di passare la spazzola su apposite icone collocate ad intervalli variabili sulla striscia musicale. Al termine della dimostrazione, Matsuura-san si è detto fiducioso in una release entro l'anno del suo nuovo rhythm game, rimandando a future comunicazioni l'annuncio di una data più precisa.

Numbers

76.914
PlayStation2 vendute in Giappone nel periodo 4 - 10 marzo (fonte: Famitsu).

21.737
Vendite cumulative GameCube e Xbox in Giappone nel periodo 4 – 10 marzo (fonte: Famitsu).

75.989
PlayStation2 vendute in Giappone nel periodo 11 - 17 marzo (fonte: Famitsu)

20.602
Vendite cumulative GameCube e Xbox in Giappone nel periodo 11 - 17 marzo (fonte: Famitsu).

85.370
PlayStation2 vendute in Giappone nel periodo 18 - 24 marzo (fonte: Famitsu)

39.453
Vendite cumulative GameCube e Xbox in Giappone nel periodo 18 - 24 marzo (fonte: Famitsu).

2.179
Xbox venduti in Giappone nel periodo 1 – 7 aprile (fonte: Dengeki)

2.524
Wonderswan Color venduti in Giappone nel periodo 1 – 7 aprile (fonte: Dengeki)

3.427
Dreamcast venduti in Giappone nel periodo 1 – 7 aprile (fonte: Dengeki)

15.068
GameCube venduti in Giappone nel periodo 1 – 7 aprile (fonte: Dengeki)

40.680
Gameboy Advance venduti in Giappone nel periodo 1 – 7 aprile (fonte: Dengeki)

250.000
Xbox distribuiti in Giappone al lancio (22 febbraio)

190.092
Xbox venduti in Giappone ad un mese dal lancio (Fonte: Enterbrain)

22
Titoli PlayStation2 presenti nella Top 50 settimanale giapponese relativa al periodo 25 – 31 marzo (Fonte: Dengeki)

7
Titoli GameCube presenti nella Top 50 settimanale giapponese relativa al periodo 25 – 31 marzo (Fonte: Dengeki)

0
Titoli Xbox presenti nella Top 50 settimanale giapponese relativa al periodo 25 – 31 marzo (Fonte: Dengeki)

134.444
Copie di Biohazard vendute in Giappone al 31 marzo (Fonte: Dengeki).

883.271
Copie di Onimusha 2 vendute in Giappone al 31 marzo (Fonte: Dengeki).

85
Numero di contatti registrati dal sito The Game Intelligence Agency (The GIA) nel giorno del suo debutto, il 22 novembre 1998.

36.000
Media di contatti giornalieri registrati dal sito The GIA nel mese di marzo.

41
Mesi di attività del sito The GIA prima della sua chiusura, il 1 aprile 2002.

GDC Awards **Winners**

Al termine della seconda giornata del Game Developers Conference tenutosi come di consueto al San Jose Civic Auditorium dal 19 al 23 marzo scorso, l'IGDA (International Game Developers Assosiation) ha conferito i GD Choice Award ai titoli che durante l'anno si sono distinti in varie categorie. Fra questi c'erano **Halo** (3 nomination), **Black & White** (4 nomination), **MGS2** (1 nomination), **GTA3** (4 nomination), **Jak & Daxter** (3 nomination) e **ICO** (con ben 6 nomination). Ebbene, i vincitori della seconda edizione del Game Developers Choice Awars sono stati:

Game of the Year
Grand Theft Auto III (DMA Design/Rockstar Games)
Original Game Character of the Year
Daxter (da Jak & Daxter: The Precursor Legacy)
Excellence in Audio
Halo: Combat Evolved
Excellence in Game Design
Grand Theft Auto III
Excellence in Level Design
Ico
Excellence in Programming
Black & White (per l'intelligenza artificiale)
Excellence in Visual Arts
Ico
Game Innovation Spotlights
Black & White (Lionhead Studios)
Grand Theft Auto III (DMA Design/Rockstar Games)
Ico (Sony Computer Entertainment, Inc.)
Majestic (Electronic Arts)
Rez (United Game Artists)

Un premio speciale alla carriera è stato infine conferito a Yuji Naka, presidente e CEO del Sonic Team, per il suo contributo al processo di innovazione dell'industria con titoli come **Sonic the Edgehog** e **Phantasy Star Online**.

Cancellato **Rubu Tribe**

Dopo l'acquisizione del talentuoso team californiano di Rainbow Studios, autore di **ATV Offroad** e **Splashdown**, nonché del recete **Star Wars Racer Revenge** per conto di Lucas Arts, il 4 aprile scorso THQ ha fatto suo anche il team Outrage, noto per la partecipazione dei suoi componenti alla lavorazione di **Descent** per PC, ma soprattutto per **Rubu Tribe** (**SC**84), in sviluppo su PlayStation2 per conto di Interplay. A seguito dell'acquisizione, l'intrigante progetto "tribale" del team americano è stato definitivamente cancellato per dirottare tutte le risorse verso lo sviluppo di un "originale action game per PlayStation2 e Xbox" che THQ conta di annunciare all'Electronic Entertainment Expo di maggio.

Sospeso **Outcast 2**

La softco belga Appeal ha annunciato il congelamento dello sviluppo di **Outcast 2 The Lost Paradise** per PS2 (**SC**86) allo scopo di dedicarsi ad un nuovo progetto "su licenza" assegnatole dal suo produttore Infogrames. Appeal ci tiene a precisare che il congelamento non comporta la cancellazione e che pertanto i lavori su **Outcast 2** riprenderanno non appena avranno terminato quelli in corso. Non solo, secondo Franck Saurer, uno dei con fondatori di Appeal, lo sviluppo del nuovo progetto affinerebbe le tecnologie che verranno usate per proseguire quello di **Outcast 2** *"che stava procedendo lentamente per via della portata del gioco."*

Millenium

Nuovo | Rispondi | Rispondi a tutti | Inoltra | Aggiungi contatto | Elimina | Contatti | Cerca | Invia e ricevi | Preferenze

Posta in arrivo

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r - 50126 Firenze
Tel. 055 6581435
Fax 055 6581662
www.millenium-italia.it
milleniumsas@libero.it

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO RIVENDITORI

ULTIME NOVITÀ PC

CHIAMACI PER OFFERTE E NEWS DVD

ed inoltre... MODELLINI IN RESINA
GADGET E CARTE DI MAGIC POKEMON
DRAGON BALL

playstation2 PAL
+ granturismo3
€ 319,00

PS one™ giochi in offerta pal/jap/usa a partire da € 15,00

3x2 su tutti i titoli
DREAMCAST
Dreamcast.

2x1 su tutti i titoli
NINTENDO 64

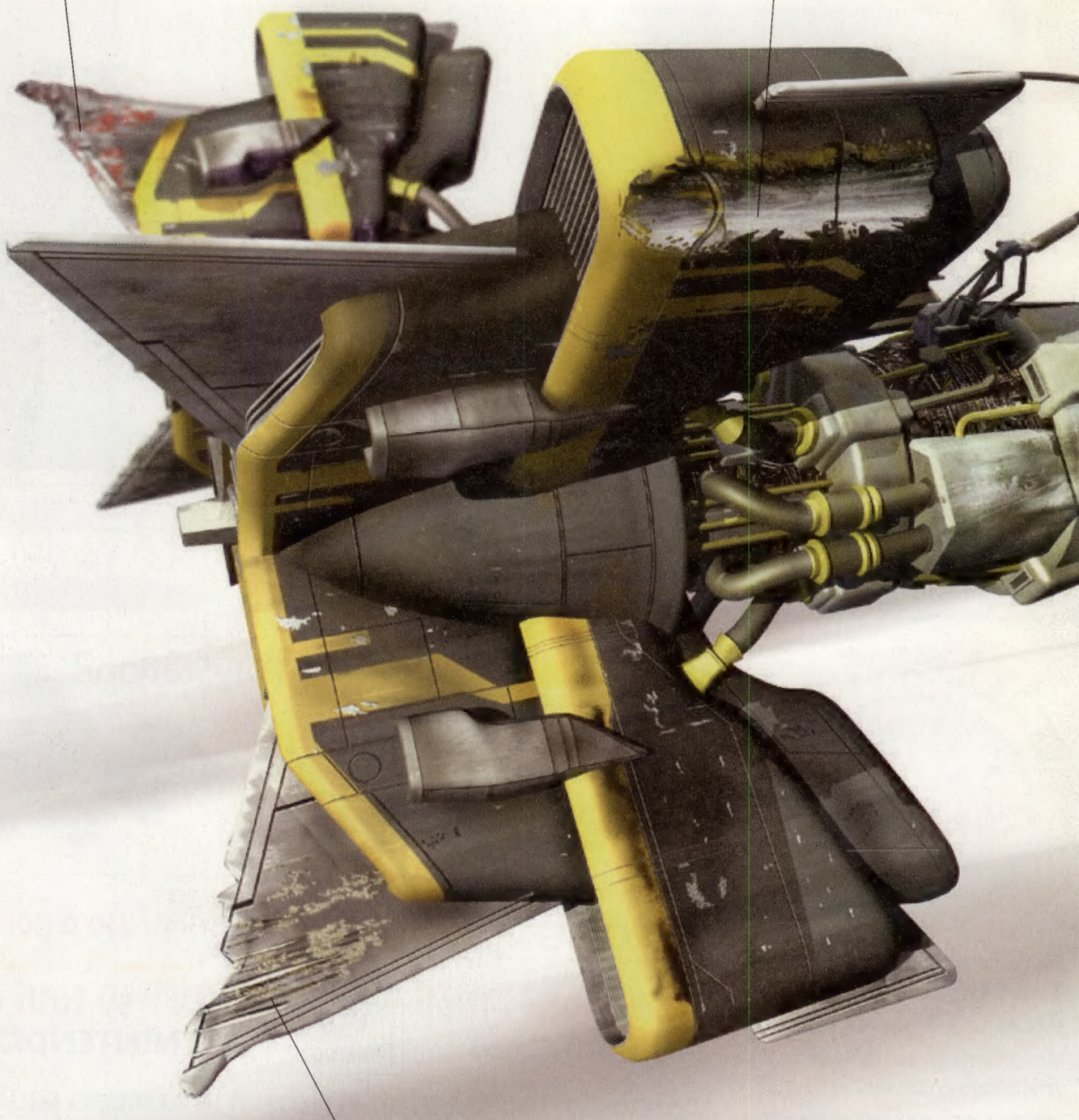
SCONTO DEL 10% SUI TITOLI PRENOTATI IN ANTICIPO SULLA DATA DI USCITA

DISPONIBILE IL NUOVO
NINTENDO GAMECUBE
PAL a
€ 299,00

microsoft
XBOX
pal
€ 479,00

Impatto con detriti a 1.000 Km/h
su Mon Calamari.

Scambio di cortesie con Skywalker
su Tatooine.



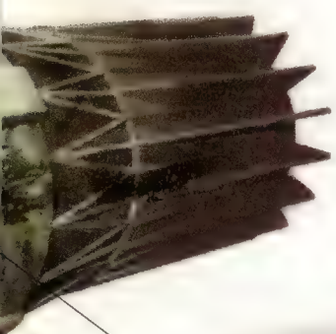
Sorpasso azzardato tra la parete di un canyon e Dud Bolt
su Sullust.

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti riservati. Usato sotto autorizzazione. LucasArts e il logo LucasArts sono marchi depositati della Lucasfilm Ltd. PS2, "PlayStation" sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Titoli dei prodotti nomi degli editori marchi di fabbrica logo e immagini associate sono marchi e/o materiale protetto da copyright dei rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati.

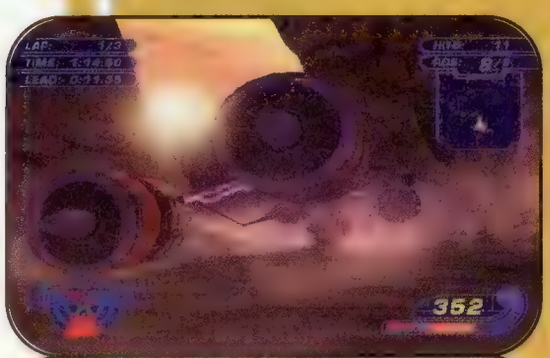
ANATOMIA DELL'ACCELERAZIONE

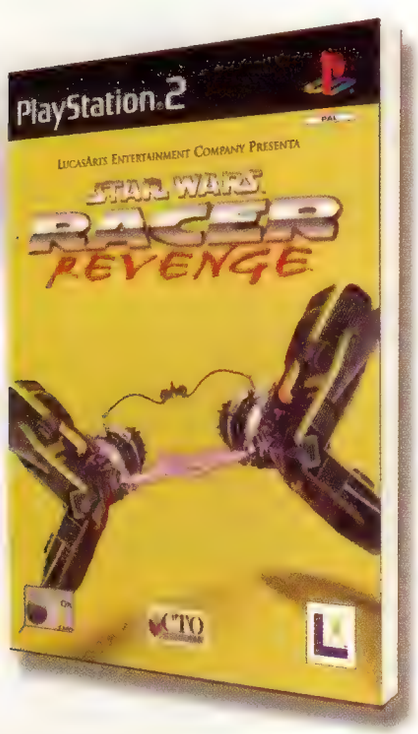
E' UNA GARA ALL'ULTIMO RESPIRO A 1.000 KM/H, TESTA A TESTA CONTRO 18 TRA I PIÙ AGGRESSIVI PODRACER DELLA GALASSIA.
DOVRAI AFFRONTARE TERRIBILI PERICOLI DIETRO OGNI CURVA DEI 14 IMPERVI PERCORSI DEI 5 PIANETI DELLA GALASSIA.
HAI ABBASTANZA FEGATO?
FAI IL TUO PITSTOP ALL'INDIRIZZO
WWW.RACERREVENGE.COM

SITO WEB UFFICIALE DI *STAR WARS*™
WWW.STARWARS.COM



Bersaglio di allenamento per predoni Tusken nelle Badlands.





STAR WARS™ RACER REVENGE™

PlayStation 2

rainbow STUDIOS

CTO www.cto.it

LUCAS Arts

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS INTERACTIVE** SVILUPPATORE **CORE DESIGN** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **15 NOVEMBRE**

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

Si sapeva che sarebbe stato sviluppato "per le console di nuova generazione". Questo non è il mondo di *Highlander* ma, a quanto pare, ne è rimasta solo una. La nuova avventura di Lara Croft, infatti, sarà PS2 only...

Anche gli accostamenti cromatici dell'abbigliamento di Lara hanno assunto un aspetto ben più cupo rispetto al solare top azzurro al quale ci eravamo abituati.

Metal Gear Lara? Questa sequenza lascia pochi dubbi sulle fonti di ispirazione di ***The Angel of Darkness***..

Invitata da Eidos, **Super Console** ha deciso di partecipare all'evento del 20 marzo e, armata di pass e camera digitale, è volata a Londra per unirsi ai baccanali previsti per la presentazione di **Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness**. Chris Deering e Jill de Jong sono i due nomi che rimarranno nella memoria degli addetti ai lavori sopravvissuti all'assordante (e trascinante) musica house del club Pacha (quello delle ciliegie). Il primo, come è noto, è il presidente di SCEE, mentre Jill De Jong è la nuova modella che vestirà i (succinti) panni di Lara Croft, per la gioia di grandi e piccini. Più di grandi che di piccini, ad onor del vero. Dopo i rifocillamenti e i convenevoli del caso, sul palco della discoteca è salito Chris Barrie, che nella pellicola prodotta da Paramount Pictures impersonava il maggiordomo di Lara. L'attore ha elencato il fatturato del franchise nel mondo (circa 600 milioni di dollari) e ha snocciolato le ore uomo spese da tutti gli adolescenti della Terra persi sulle curve di Lara. A questo punto è salito sul palco Jeremy Heath-Smith, managing director di Core, che ha subito lasciato la parola alle immagini, presentando due filmati. Al di là delle migliorie estetiche (il numero di poligoni che compongono il modello della protagonista è decuplicato, passando da 500 a 5.000), poche sono le indicazioni che si possono desumere dai video dimostrativi. Innanzitutto è chiara l'intenzione di Core di concedere a Lara un look notevolmente più aggressivo. Le atmosfere particolarmente tetre e la necessità di agire nell'ombra sembrano fornire a **The Angel of Darkness** un appeal molto più maturo rispetto alle "allegre" scorribande di tomba in tomba viste nei precedenti episodi.

Probabilmente, per testare direttamente il gioco si dovrà attendere l'ormai prossimo *E3*, ma intanto non si possono tacere i titoli da cui paiono aver preso ispirazione i creativi Core; su tutti meritano menzione **Metal Gear Solid** (notare le immagini in cui Lara sguscia furtiva alle spalle del nemico o sbuca da dietro un angolo puntando la pistola alle guardie) e **Silent Hill**, per la scelta di ambientazioni lugubri e la presenza di creature piuttosto "disturbanti" (che in parte richiamano i mutanti già visti in **Project Eden**, sempre di Core). La tendenza ad una svolta della serie verso tematiche più oscure e controverse è confermata dai particolari sulla trama rivelati finora. In breve: Lara si precipita a Parigi in seguito ad una disperata telefonata da parte di Von Croy, suo mentore. Arrivata, trova l'uomo ormai cadavere, viene accusata dell'omicidio e costretta a darsi alla macchia. Nel tentativo di scagionarsi e vendicare l'amico, Lara avrà modo di incrociare la propria strada con Kurtis Trent, avventuriero in cerca del perfido Eckhardt, ossessionato dai cinque "Dipinti Oscuri" e in qualche maniera coinvolto nella morte di Von Croy. Il tutto è arricchito da torbidi intrighi, infernali poteri alchemici, creature grottesche e inquietanti, così come confermato da Adrian Smith, game director e cofondatore di Core: *"Vogliamo condurre il giocatore dentro all'oscurità, in un posto in cui probabilmente non gradirebbe andare, ma che dovrà affrontare se vuole salvare Lara"*. Ad onor del vero, finito il filmato, l'impressione generale della stampa è stata quella di essere stata avvolta fa una sapiente cortina fumogena. Insomma, in molti speravano di poter testare di prima persona il gioco o almeno di assistere a qualche sessione in real time. Ma il piatto forte della serata è stato sfornato da Chris Deering che ha notificato l'esclusiva di **The Angel of Darkness** per PlayStation2 (l'unica altra versione prevista è per PC). L'annuncio assume una rilevanza fondamentale, soprattutto alla luce del clima di console war che il CEO Sony non si è fatto scrupolo di nascondere. Nella brevissima sessione di Q&A con alcuni rappresentanti della stampa italiana, Deering ha spiegato che è stata Eidos a scegliere Sony, perché i marchi PlayStation e **Tomb Raider** sono cresciuti insieme. Riferendosi anche al futuro online di PS2, Deering ha dichiarato che per realizzare un gioco vincente non si deve pensare unicamente ai profitti: è necessario creare qualcosa di divertente, poi i soldi vengono da soli (*"it's not money money money. It's fun fun fun"*.). Nessuna risposta hanno trovato le nostre maligne curiosità sulla guerra di mazzette che dev'essersi scatenata tra Sony e Microsoft per aggiudicarsi l'esclusiva di **The Angel of Darkness**. Ma queste, si sa, sono solo maldicenze. Deering, comunque, non si è fatto sfuggire l'occasione di lanciare una discreta bordata alla concorrenza: *"Microsoft? Microsoft has a box. We have a way of life"*. Fuoco alle polveri, e sotto a chi tocca.

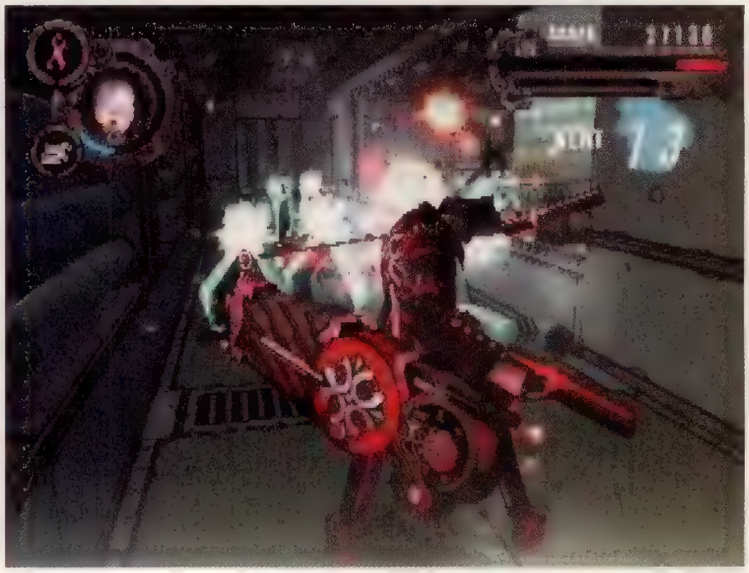
La nuova **Lara**

Chiunque faccia parte della generazione che collezionava le figurine della Miralanza, l'olandesina se la ricordava ben diversa. Originaria dei Paesi Bassi, infatti, la ventenne Jill De Jong è stata selezionata tra centinaia di altre modelle per rappresentare l'incarnazione della "nuova" Lara Croft. Alta più di un metro e ottanta, occhi verdi, peso 64kg e attualmente single, Jill ha fatto il proprio ingresso trionfale sul palco della discoteca annunciata da rulli di tamburi tribali. Il tempo di togliersi il mantello, concedersi ai flash in alcune pose "Lara style" e scomparire, è bastato per lasciare il segno tra la popolazione maschile presente all'evento. Il curriculum della De Jong, oltre ad innumerevoli passerelle, vanta anche un'apparizione in uno spot per L'Oreal per un prodotto per capelli (i suoi sono naturalmente biondi). Pronta ad essere la nuova Lara "ufficiale" fino all'uscita di un nuovo episodio della serie, Jill si dichiara entusiasta: *"Quando Eidos mi ha comunicato che ero stata scelta, ero così felice che per giorni non riuscivo più a smettere di sorridere. Gli amici mi dicono che sono perfetta per il ruolo perché adoro l'avventura e i viaggi. È un vero onore rappresentare un personaggio così sicuro di sé e dalla forte personalità. Lara è un modello fantastico per la gente di qualsiasi età".*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **RED/SMILEBIT** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **LUGLIO**

GunGrave

Dopo l'esempio di Capcom con **Devil May Cry**, Sega propone la propria interpretazione dello "sparatutto elegante" affidandone l'elaborazione stilistica ad alcuni dei più noti disegnatori di manga giapponesi.



Sbucato dal nulla durante il *GameJam 2* (evento Sega-centrico tenutosi in Giappone alla fine di marzo) con il proprio perentorio invito a "kick their ass!!", **GunGrave** è uno sparatutto concettualmente tanto primitivo quanto brutale in arrivo su PlayStation2 il prossimo luglio. Recentemente acquisita da Sega per la quale in passato ha prodotto best-seller (relativamente al mercato nipponico) del calibro di **Sakura Wars**, Red Entertainment, con la partecipazione di Smilebit (**Jet Set Radio**), si infiltra nella scia lasciata dalle pistolettate del Dante di **Devil May Cry** con un action game che propone scontri a fuoco e poi ancora scontri a fuoco e quindi ancora scontri a fuoco. Ma lo fa con stile. Il protagonista, Beyond the Grave (letteralmente "Oltre la Tomba"), ha a propria disposizione una coppia di pistole e un enorme cannone a forma di sarcofago, caricato in spalla come uno zainetto Invicta. L'attacco standard prevede l'impiego delle due sputafuoco d'ordinanza in diverse condizioni di moto, vale a dire camminando, correndo o balzando indietro e lateralmente. Agendo su uno dei tasti dorsali si assegna un obiettivo preciso ai propri proiettili dando modo al giocatore di prodursi nelle acrobatiche manovre evasive del caso senza interrompere la pioggia di piombo. Il cannone entra in gioco qualora sia necessario liberarsi da poco felici accerchiamenti o per far fronte a boss di una certa stazza. Una veloce piroetta su se stessi produce la spinta centrifuga necessaria a far compiere alla bestia che si porta in spalla un liberatorio giro spazzatutto, ma quando il pericolo alberga ovunque Beyond the Grave può abbracciarsi al suo pistolone (il cannone di cui sopra, non quell'altro…) ed esplodere una raffica di cannonate a 360° polverizzando tutto ciò che ha la sventura di capitare nel suo raggio d'azione. Per l'abilitazione/esecuzione di queste ed altre supermosse è necessario accumulare/spendere dei globi energetici rilasciati freddando nemici in rapida successione.

GunGrave propone inoltre un atipico sistema di danneggiamento del protagonista che concorre a concentrare l'attenzione del giocatore sull'attività sparacchina senza disturbarla con l'obbligo di schivare ogni singolo proiettile indirizzato al suo alter ego. Il sistema adottato da Red/Smilebit prevede l'impiego di due barre, una energetica e una di "resistenza". Quest'ultima si consuma ad ogni colpo subito e si rigenera automaticamente mentre si è al riparo (analogamente a quanto proposto da **Halo** per Xbox, sebbene in **GunGrave** i tempi di recupero siano molto più rapidi). Solo quando la barra di resistenza è completamente azzerata ha inizio la consunzione di quella energetica vera e propria. In questo modo si accorda l'attraversamento di sezioni combattivamente tiepide con un'aria di sbeffeggiante disinteresse fortificando il carattere macho di Beyond the Grave, ma allo stesso tempo si punisce la sfacciataggine eventualmente ostentata nelle condizioni di combattimento più critiche (leggi sovrabbondanza di nemici).

Pur stando fermi sul posto sparando all'impazzata, Beyond the Grave è sempre in movimento. Basta martellare il tasto di fuoco senza agire sullo stick analogico per vederlo prodursi in una serie di animazioni "vorticose". Il proprio alter ego saltella, piroetta, si gira, cambia postura, salta ancora, ricambia postura, senza interrompere l'attività delle proprie carabine, sempre puntate verso l'obiettivo agganciato. Il fine è quindi puramente coreografico, ma il look generale da macho-fico-cool della situazione è veicolato con indubbia efficacia e sottolineato anche da azioni semplici come l'apertura di una porta, giammai eseguita via mano-sulla-maniglia bensì con una secca pedata.

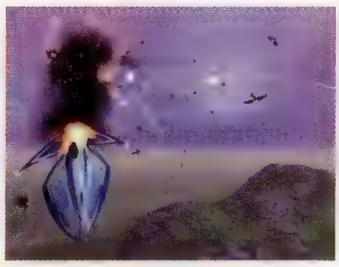
L'influenza di Smilebit nello sviluppo del gioco è evidente analizzandone lo stile grafico (cel-shading al 100%) ed il comportamento della regia virtuale (talvolta discutibile). Non mancano ovviamente effetti pirotecnici assortiti innescati prevalentemente dalla demolizione di alcuni elementi scenografici a suon di cannonate, e piccoli dettagli come i fori lasciati dai proiettili sulle pareti. Le scene di intermezzo che aprono e chiudono i livelli sono dei piccoli gioielli di animazione giapponese, preparati dai talenti di Red Entertainment con l'ausilio di Naito "Trigun" Yasuhiro in veste di character designer e Fujishima "Oh Mia Dea!" Kosuke in quella di mechanic designer. Resta da sistemare la pulizia dell'immagine nelle sequenze di gioco, attualmente afflitta dagli inconvenienti tipici dei motori grafici di prima generazione (leggi scalettature e flickerii). Sega, aggiornati. Nella speranza che entro luglio i contorni di **GunGrave** si ammorbidiscano, non resta che tenere sott'occhio questo progetto con le dita incrociate.

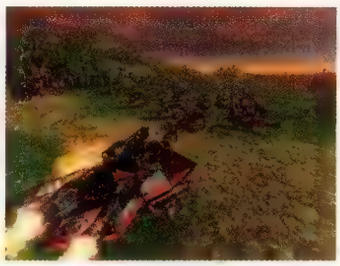
*Analogamente a quanto proposto in **DMC**, **GunGrave** premia condotte di gioco spettacolari assegnando al termine di ogni livello punti bonus in base ad un parametro di valutazione "artistica".*

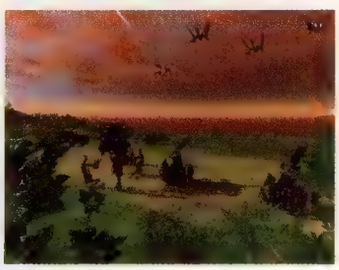
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **LOST TOYS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **N/A** DATA DI USCITA **2002**

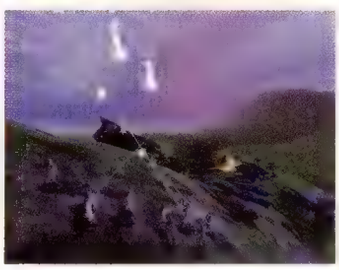
Battle Engine Aquila

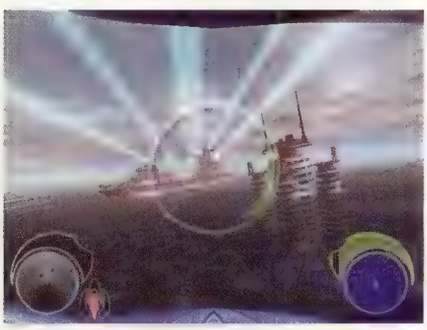
Bullfrog non sarà più l'innovativa software house di un tempo, ma lo spirito che ne animava la produzione nei suoi anni d'oro non è andato perduto. Si è solo trasferito altrove.

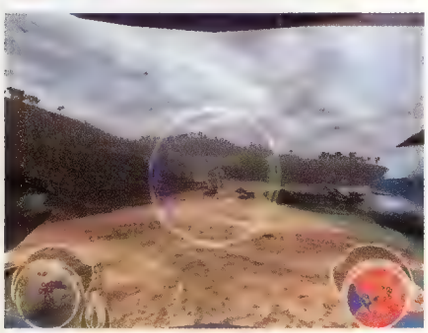












*In virtù di un sistema di autoregolazione del dettaglio, il motore grafico di **Battle Engine Aquila** dovrebbe essere in grado di mostrare tanto uno piccolo soldato ai piedi del mech quando il profilo di una base nemica a 8km di distanza.*

Fondato nel 1999 da ex-membri Bullfrog fuggiti dalla storica software house britannica a seguito dell'acquisizione da parte di Electronic Arts (da cui anche la nascita di realtà indipendenti come Lionhead e i suoi "satelliti"), il team di sviluppo Lost Toys, con i suoi 17 componenti, è da circa un anno al lavoro su un progetto sufficientemente (e potenzialmente) innovativo da meritare un'attenta considerazione.

In uscita entro l'anno su PlayStation2 e Xbox sotto etichetta Infogrames, **Battle Engine Aquila** potrebbe essere definito come un FPS giocato nel bel mezzo di un RTS, in cui dal primo riprende la meccanica ludica di base, mentre dal secondo eredita la portata dei combattimenti. Ma procediamo con ordine, partendo dallo scenario storico. Nel futuro remoto immaginato dal gioco, la Terra è ridotta ad una serie di isole a causa dei mutamenti climatici prodotti da secoli di inquinamento atmosferico. Lo scioglimento dei ghiacciai polari ha causato un massiccio innalzamento del livello del maren, lasciando in superficie solo le zone più alte dei continenti e facendo della terra asciutta un bene prezioso. La popolazione sopravvissuta alla catastrofe riscopre primordiali istinti di conquista dando vita a tensioni fra le isole limitrofe. Una di queste, nota col nome di Forseti, è la patria del protagonista Hawk, un adolescente affascinato dalla potenza dei mezzi di trasporto pesanti che proprio per questo si ritroverà presto al fonte in una guerra contro la vicina isola di Muspell. Le autorità governative locali lo hanno infatti prescelto per pilotare un avanzatissimo prototipo di mech bipede da combattimento, il Battle Engine, una bestia d'acciaio dalla potenza di fuoco superiore a quella di qualsiasi altro mezzo bellico a disposizione dell'esercito forsetiano. Il giocatore veste ovviamente i panni del ragazzo, e mediante una visuale in prima persona affronta una serie di missioni dal cockpit del possente Battle Engine, mentre attorno a lui imperversano battaglie terrestri ed aeree.

Sebbene il modello di gioco sia assimilabile a quello di un comune sparatutto, gli obiettivi previsti dalle missioni scoraggiano azioni solitarie. In **Battle Engine Aquila** è infatti imperativo agire a sostegno delle proprie truppe, aiutandone l'avanzata eliminando i fattori che la ostacolano. In una missione, ad esempio, sarà necessario distruggere le postazioni antiaeree che impediscono ai bombardieri della propria fazione di attaccare un avamposto nemico. In altri casi si dovranno bonificare alcune aree per consentire alla fanteria di avanzare senza subire eccessive perdite e offrire quindi man forte in un momento successivo. E così via. Il giocatore avrà accesso ad una ricca gamma di sistemi offensivi interfacciabili al Battle Engine attraverso determinati innesti sulla corazza. In principio di avventura, la condizione di prototipo in cui versa il mech comporterà un ridotto numero di innesti nonché bassi livelli di scudi ed armatura, ma col progresso tanto degli eventi quanto della scienza si potranno equipaggiare nuove e più potenti armi da scegliere nella fase di briefing premissione in funzione degli obiettivi assegnati. E ancora. Analogamente a quanto proposto in **Gun Metal** (Rage, Xbox), il Battle Engine può trasformarsi in un caccia per raggiungere con maggiore speditezza quelle zone del campo di battaglia che richiedono il suo intervento. In quest'ultima configurazione, però, potrà usare solo armi leggere rispetto a quelle più distruttive impiegabili a terra. Durante il volo, inoltre, l'energia degli scudi decresce rendendolo più vulnerabile agli attacchi.

Di solito quando un team è impegnato nello sviluppo del medesimo progetto su due piattaforme così diverse come Xbox e PS2, il rischio che una delle due versioni (e sappiamo bene quale) non venga ottimizzata a dovere è molto alto. Nel caso di **Battle Engine Aquila**, Lost Toys conta di contravvenire a questa triste regola assegnando lo sviluppo del motore grafico a due team separati, dedicati ciascuno all'ottimizzazione del codice per ognuna delle due piattaforme. Fatto salvo il gameplay, la versione PS2 di **Battle Engine Aquila** soffrirà di texture meno definite e di un sistema di illuminazione meno avanzato rispetto a quelli ammirabili sul sistema Microsoft, ma vanterà esplosioni più complesse ed effetti particellari assortiti, nonché, pare, un frame rate più stabile.

Considerate le esperienze maturate dai fondatori di Lost Toys lavorando a titoli come **Dungeon Keeper**, **Powermonger** e **Magic Carpet**, non è azzardato nutrire un certo ottimismo sull'esito della prima avventura del team sulle console di nuova generazione. Nella speranza che Infogrames si astenga dall'interferire con il processo creativo stabilendo deadline incompatibili con le ambizioni degli sviluppatori, non ci resta che rimandare ad una prova controller alla mano ulteriori indicazioni sulle potenzialità di **Battle Engine Aquila**.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **TREYARCH** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **DISPONIBILE**

Spider-Man: The Movie

Com'è ben noto, i ragni fanno letteralmente schifo a milioni e milioni di persone sparse in tutto il mondo . Come si spiega, allora, l'incredibile successo che Spider-Man riscuote ormai da svariate decine di anni? Mistero...

Al contrario dell'attesissimo film a cui fa riferimento, ormai in lavorazione da parecchi anni e finalmente giunto in dirittura d'arrivo dopo aver incontrato ogni genere di difficoltà, **Spider-Man: The Movie** non sembra aver dato grandi grattacapi a Treyarch, che ne ha portato avanti lo sviluppo in modo costante e ordinato. Inutile dire che ciò non ha fatto altro che giovare alla qualità complessiva del titolo prodotto da Activision, che oltre ad avere il merito di non limitarsi a seguire pedissequamente la trama della pellicola originale (rispetto alla quale presenta diverse aggiunte di un certo rilievo) vanta pure una spettacolarità assai evidente sin dal primissimo istante di gioco. Pur appoggiandosi ad un motore tridimensionale tuttora in fase di perfezionamento, infatti, **Spider-Man: The Movie** si avvale di modelli solidi e particolareggiati per la rappresentazione dei personaggi, animati peraltro in modo estremamente fluido, e di una quota impressionante di poligoni su schermo. Questi ultimi sono stati riversati per la maggior parte nella costruzione delle enormi ambientazioni, forti di una cura per il dettaglio e di una ricchezza che al momento, probabilmente, non hanno eguali nel panorama dei giochi d'azione. Gli esterni, in particolare, lasciano a bocca aperta per la completezza della visuale offerta al giocatore, che nel guardare in basso mentre salta di ragnatela in ragnatela può scorgere senza problemi strade, automobili, zone illuminate a giorno e miriadi di altre finezze gestite senza alcuno sforzo apparente dal motore poligonale, che si permette unicamente il "lusso" di inciampare occasionalmente sul frame rate (inconveniente del quale Treyarch ha garantito l'eliminazione nella versione definitiva del gioco). L'illuminazione dinamica e gli effetti visivi, da parte loro, non sono da meno, mentre la pulizia e la varietà delle ottime texture preparate dagli sviluppatori distolgono l'attenzione dagli sporadici sfarfallii che si verificano sui bordi delle strutture poligonali più ingombranti. A chiudere in bellezza il quadro relativo alla realizzazione tecnica, poi, contribuiscono i temi musicali e gli effetti sonori, sempre adeguati agli eventi proposti su schermo, e un discreto repertorio (presumibilmente in fase di ampliamento) di brillanti frasi campionate che annoverano il popolarissimo Bruce Campbell tra gli addetti alla recitazione.

Meno evidenti di quelle audiovisive, ma comunque fondamentali, sono le migliorie che distinguono il gameplay di **Spider-Man: The Movie** da quello delle edizioni precedenti, già di per sé piuttosto valide (nonché molto apprezzate dall'utenza PSone). Treyarch, nello specifico, ha messo sul fuoco parecchie ottime idee che ha successivamente concretizzato in un sistema di controllo completo e flessibile e in un level design squisitamente ingegnoso. Manovrare l'arrampicamuri più amato del globo all'interno del mondo di gioco richiede pochissima pratica e permette di dilettarsi immediatamente con l'esecuzione dei numerosissimi movimenti tra cui decine di colpi offensivi, brevi combo (da perfezionare tramite la raccolta di apposite icone), passeggiate sui muri non più limitate dagli angoli degli stessi e svariati sistemi di sfruttamento della classica ragnatela (scudi, proiettili, gabbie in cui rinchiudere per qualche istante gli avversari e così via). Inevitabile, comprensibilmente, la presenza del tradizionale "senso di ragno" che aiuta Spider-Man ad individuare pericoli e obiettivi, e del lock-on sui bersagli, assolutamente indispensabile nel corso dei concitati combattimenti che coinvolgono regolarmente almeno 5 o 6 nemici. Sul fronte del level design, a cui si è accennato in precedenza, si registra l'implementazione di situazioni potenzialmente interessantissime, come ad esempio l'ascesa di Spider-Man lungo le scale traballanti di una torre di legno in fiamme, l'intervento dell'eroe di Stan Lee in favore dei civili indifesi (con cui è possibile interagire per la prima volta nella serie) e, dulcis in fundo, gli scontri aerei con Vulture e Green Goblin, resi ancora più avvincenti dalla disponibilità di azioni studiate specificamente per questo tipo di battaglie. Ciò che Treyarch ha per le mani, in definitiva, è un prodotto che potrebbe risultare vincente sotto tutti i punti di vista: se le piccole disattenzioni tralasciate in questa versione dimostrativa (regia virtuale che ogni tanto perde la bussola, evasione dalle combo degli avversari un po' troppo disagevole, controlli che si impuntano in seguito alle rotazioni più vistose della telecamera) saranno corrette per tempo, i fanatici dell'Uomo Ragno avranno indubbiamente qualcosa per cui varrà la pena di esultare a lungo.

La resa delle ambientazioni urbane è assolutamente spettacolare, sia dal punto di vista dei poligoni impiegati che da quello degli effetti speciali e dei rivestimenti.

L'eVoluzione del divertimento

SEI UN RIVENDITORE ?

VUOI TRATTARE GLI ACCESSORI eVolution ?

CONTATTACI !

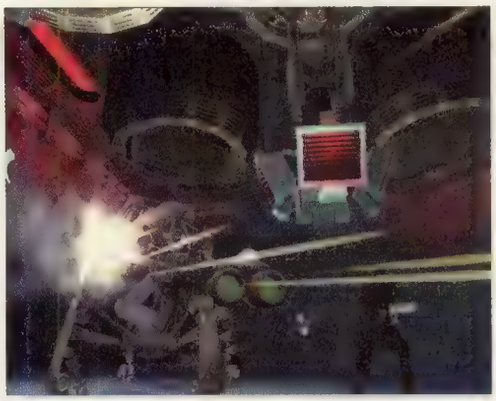
Martina Distribuzione

Via F.lli Rosselli, 6 - 20037 Paderno Dugnano (MI)
Tel. 02 9919901 Fax 02 91080324 - info@martinagames.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **MELBOURNE HOUSE** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **LUGLIO**

Men in Black 2 - Alien Escape

Infogrames e Melbourne House tentano di contraddire la consuetudine con un tie-in dotato di sufficiente personalità da meritarsi l'attenzione dei più (comprensibilmente) scettici sulle qualità ricreative di simili operazioni commerciali.

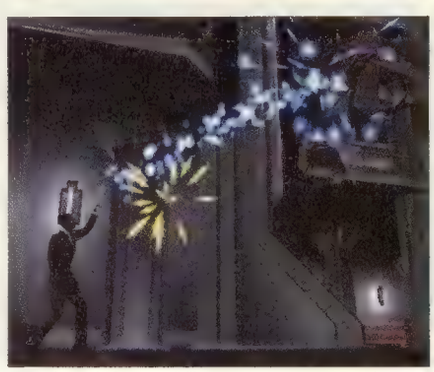


L'esperienza ci ha abituati a diffidare dei tie-in, videogiochi dalle ambizioni squisitamente economiche; videogiochi viziati dall'obiettivo di speculare sul successo di un film, di un libro, o di un fumetto, riproponendone storie, ambienti e personaggi in impianti ludici di dubbio valore; videogiochi per la massa nella loro manifestazione più bieca ed offensiva. L'esperienza ci ha abituati ad ignorare le anteprime dei tie-in, perché tanto il gioco farà schifo comunque. Ma allo stesso tempo l'esperienza ci insegna che l'eccezione è sempre in agguato. Titoli come **Alien Resurrection** (tie-in di un film), **Rainbow Six** (tie-in di un libro) e **Mutant Academy** (tie-in di un fumetto), sono lì a dimostrare che il talento può talvolta trasformare se non in oro, quantomeno in bronzo, prodotti nati col vizio di cui sopra. E questo **Men in Black 2** potrebbe essere uno di loro (assieme al promettente **Spiderman 2**, vedi pagina 16).

Rassicura innanzitutto sapere che il team di sviluppo Melbourne House (autore del discreto **Le Mans 24 Ore**) ha negato alla trama tanto del primo, quanto del secondo capitolo della serie cinematografica, di trascinare il processo creativo lungo corridoi di sterilizzante ottemperanza agli eventi e alle situazioni da questa descritti. Il che non vuol dire che **MIB2** sarà una simulazione di taglio e cucito, ovviamente. Il gioco si presenta come un action game puro a tema sci-fi, imperniato sull'intuibile attività sterminatrice condotta a danno di orde di minacciosi alieni mossi dalle consuete intenzioni omicide. Accesi combattimenti a colpi di raggi laser, missili a ricerca calorica, granate, lanciafiamme, e quant'altro sia lecito aspettarsi dall'inventario proposto da un action game, saranno all'ordine del giorno, mentre esplosioni ed effetti particellari assortiti inonderanno lo schermo sulla scia dei 60fps garantiti dal team di sviluppo.

Diviso in 21 livelli con ambientazioni che spaziano dalla città di New York alla nave madre aliena, passando per stabilimenti portuali, metropolitane, parcheggi e industrie nucleari, **MIB2** potrà essere affrontato nei panni di uno dei due "uomini in nero", vale a dire le riproduzioni digitali degli agenti Kay (Tommy Lee Jones) e Jay (Will Smith), entrambi facilmente riconoscibili grazie ad una decente modellazione delle rispettive caratteristiche somatiche. La scelta fra i due non dipenderà comunque da semplici preferenze di carattere estetico. Sebbene entrambi impugnino la pistola d'ordinanza sin dal principio, le armi extra che il giocatore avrà modo di raccogliere varieranno in base al personaggio prescelto, in virtù di un distinguo prestazionale di fondo: Kay è il più robusto, ma anche il più potente del duo, mentre Jay è il più agile, ma anche il più debole. Il primo potrà pertanto impiegare armi più dirompenti rispetto al secondo, mentre quest'ultimo farà affidamento su sistemi offensivi più leggeri, ma dal fuoco rapido. Considerando questa particolarità di **MIB2** alla luce di un'altra interessante caratteristica, ossia la facoltà di passare da un personaggio all'altro all'inizio di ogni nuovo livello, è facile intuire le gradevoli ripercussioni del tutto sulla varietà, rigiocabilità e profondità di gioco.

Sebbene in uscita nel periodo strategicamente più favorevole (leggi: contemporaneamente alla proiezione del film nella sale cinematografiche), **MIB2** promette di eccepire la triste tradizione dei tie-in con un'offerta ludica più che decente, potenzialmente in grado di soddisfare gli appetiti dei fan del genere.



*Considerata la frenesia dell'azione proposta, i sistemi di controllo e di ripresa andranno studiati con molta attenzione per non sprecare il potenziale ludico di **MIB2**.*

Tutti i marchi citati sono di proprietà delle rispettive case produttrici

Shibuya STORE

Disponibile **METAL GEAR SOLID 2**
a soli **69,00 Euro!**

In più l'esclusivo Bundle
EDIZIONE LIMITATA della **SONY**
PS2+Metal Gear Solid 2!

A SHIBUYA STORE troverete anche il Set completo di Action Figures di Metal Gear Solid 2 (6 personaggi) ed infine tutte le Colonne Sonore dei vari Metal Gear!!!

Tenetevi pronti... 29 Maggio... Finalmente PAL...

Sbrigatevi perché a Shibuya Store
i pre-ordini sono già aperti!
E chi lo prenota in anticipo avrà uno sconto
del 10%!!!

...E per chi non si accontenta, a Shibuya Store troverà tutto sul fumetto giapponese, americano e italiano! Tutto sul mondo dei giocattoli e dei modellini giapponesi ed americani! E ancora, tutto sull'animazione in VHS&DVD ed il meglio delle colonne sonore dei videogiochi e dei cartoni giapponesi!

Shibuya Store Via Simone De Saint Bon 47 00195 Roma Tel - Fax 0637353738
E-mail: shibuyastore@hotmail.com - info@shibuyastore.com
http://www.shibuyastore.com
Zona Prati 2 minuti a piedi dalla M Ottaviano

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **WIDE GAMES** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **25 GIUGNO**

Prisoner of War

"La miglior difesa è... la fuga" recita il titolo della nota pellicola interpretata da Eddie Murphy. Evidentemente alla Codemasters devono essere del medesimo parere.

Sebbene ambientato in quattro campi di prigionia (Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III, Castello di Colditz) della Germania del 1941, **Prisoner of War** si tiene ben alla larga dall'invischiarsi nelle scottanti tematiche che un simile sfondo storico potrebbe sollevare. Il titolo accenna infatti solo marginalmente agli orrori della Seconda Guerra Mondiale, evitando accuratamente di coinvolgere NPC di razza ebrea, inevitabilmente rievocativi dell'olocausto nazista. Tale ambientazione si rivela invece adeguatissima alle meccaniche di gioco che **POW** vuole proporre, rivisitando le dinamiche stealth tanto di voga di questi tempi, ma ribaltandone di fatto presupposti e obiettivi. Se in **Metal Gear Solid**, **Tenchu** e **Deus Ex** sfuggire alle percezioni sensoriali dei nemici è sempre stato funzionale a un qualche genere di infiltrazione clandestina, lo scopo che il giocatore deve conseguire in **POW** sarà l'esatto contrario, vale a dire l'evasione. Naturalmente evadere da un campo di prigionia non è compito facile, ragion per cui prima di venire in possesso dei mezzi e delle informazioni necessarie per tentare la fuga è necessario adeguarsi alla (non troppo ardua, secondo l'interpretazione che ne dà Wide Games) vita del prigioniero, rispettando gli orari e le restrizioni imposte dai soldati tedeschi. Nel caso in cui si contravvengano le routine della cattività, non presentandosi eventualmente all'ispezione mattutina o facendosi sorprendere in un'area vietata, si verrà puniti con una giorno di reclusione in cella.

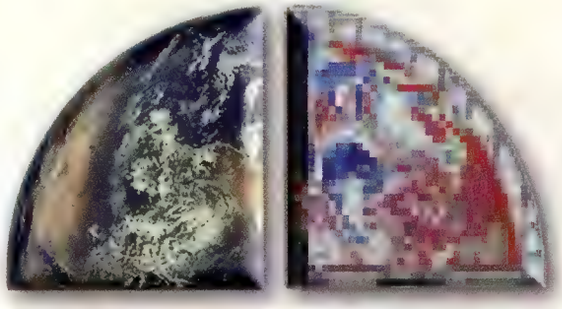
Nello svolgimento dell'azione è facile distinguere l'alternarsi di due dinamiche ludiche molto distinte. La prima è data dalle fasi di evasione/infiltrazione vere e proprie, mentre la seconda è quella relativa all'interazione con gli NPC. Gli altri prigionieri infatti sono spesso a conoscenza delle falle nel sistema di sicurezza dei campi, dell'ubicazione di particolari oggetti (piedi di porco, chiavi, ecc.) e di efficaci tecniche per (r)aggirare la sorveglianza. Persino gli ufficiali tedeschi possono rivelarsi utili, essendo disposti a ricambiare "spassionati" favori (recupero di generi di contrabbando come alcolici, sigarette e cioccolato) con provvidenziali gadget. Inizialmente la maggior difficoltà con cui confrontarsi sarà rappresentata proprio dal conciliare l'intransigente regolamento del campo con le azioni da svolgere per acquisire informazioni e soddisfare le richieste dei soldati stessi. Se per le fasi stealth il modello di **POW** è chiaramente riconducibile a **MGS**, la riproduzione del "vissuto" all'interno dello spazio sociale dei campi si ispira maggiormente alla saga di **Shenmue**. I richiami al capolavoro di Yu Suzuki sono molteplici, a partire dal forte condizionamento esercitato dall'ora del giorno sulle azioni da svolgersi (nessuno intraprenderebbe un tentativo di evasione alle due di pomeriggio, mentre l'interazione con gli NPC difficilmente può avvenire a mezzanotte), fino all'accento posto sul dialogo con gli NPC piuttosto che su inflazionatissimi puzzle leva-porta e oggetto-meccanismo. Il protagonista Lewis Stone sfoggia poi un giubbotto di pelle quasi identico a quello perennemente indossato da Ryo Hazuki, con la differenza che, per ornarsi le spalle, all'illustrazione della tigre il colonnello ha preferito la sensuale silhouette di Marilyn Monroe. Anche l'intelligenza artificiale degli NPC strizza l'occhio alle routine che nei due **Shenmue** hanno descritto il comportamento degli abitanti di Dobuita e Hong Kong: i prigionieri al mattino si dirigono alla zona dell'appello, fanno colazione e poi si fermano a conversare di fronte alla mensa; nulla di particolarmente sofisticato, ma in questo modo il campo di prigionia appare come un luogo abitato e dinamico, che non violenta la sospensione dell'incredulità del giocatore con una disposizione dei NPC a "presepe". Il comportamento delle guardie invece riprende molto da vicino le modalità perlustrative adottate dai terroristi di **MGS**: le sentinelle effettuano le ronde su traiettorie predefinite e molto limitate, sono sensibili ai rumori sospetti ma generalmente è sufficiente lanciare un sasso alle loro spalle per rivolgere altrove la loro attenzione. Il Capitano Stone, da parte sua, non dispone certo delle doti atletiche (e soprattutto dell'arsenale bellico) del leggendario Snake, ma condivide con il serpentone Konami alcune delle mosse che lo hanno rese celebre, come la "modalità angolare" (la possibilità di sporgersi dagli angoli), il toc toc sulle pareti per distrarre le guardie e il passo del leopardo per passare attraverso brecce e pertugi.

La realizzazione tecnica di **POW** abbisogna ancora di qualche limatura, specialmente nelle goffe animazioni del protagonista; le premesse per un gioco intrigante ci sono comunque tutte, rimane solo da verificare se il prodotto finito saprà vantare sufficiente personalità da non risultare una mera ombra dei capolavori cui chiaramente si ispira.

La fisionomia del protagonista ci è parsa ereditare i tratti somatici dell'attore Pierce Brosnan.

Prima di aprire una porta è possibile sbirciare dal buco della serratura per assicurarsi che dall'altra parte non ci siano delle guardie.

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: info@worldgamesonline.com
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

GRAFICA: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

CONTATTATECI PER TITOLI NON IN LISTINO !!!

PLAYSTATION 2

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH	PAL	60
18 WHEELER	PAL	30
ALL STAR BASEBALL 2003	PAL	65
ARMORED CORE 2	PAL	35
ATLANTIS 3	PAL	50
BALDUR'S GATE ALLIANCE	PAL	65
BLOOD OMEN 2	PAL	63
BRITNEY'S DANCE BEAT	PAL	65
COMMANDOS 2	PAL	65
CRASH BANDICOOT WRATH CORTEX	PAL	60
CRAZY TAXI	PAL	35
DARK CLOUD	PAL	55
DAVID BECKAM SOCCER	PAL	62
DEAD OR ALIVE 2	PAL	30
DEUS EX	PAL	65
DEVIL MY CRY	PAL	60
DNA	PAL	60
DRAKAN	PAL	55
DUNE	PAL	50
EVERBLUE	PAL	60
FIFA 2002	PAL	60
FINAL FANTASY X	PAL	60
FOOTBALL MANAGER 2002	PAL	65
GIANT	PAL	60
GRAN TURISMO 3	PAL	30
GRANDIA II	PAL	60
GTA 3	PAL	59
GUNGRIFFON BLAZE	PAL	35
HALF LIFE	PAL	55
IROM EAGLE MAX	PAL	60
JADE COCOON 2	PAL	60
KESSEN 2	PAL	65
KNOCKOUT KINGS 2002	PAL	65
LA MUMMIA 2 IL RITORNO	PAL	50
MADDEN 2002	PAL	60
MASTER RALLY	PAL	55
MDK 2	PAL	35
MEDAL OF HONOR	PAL	60
MEGARACE 3	PAL	50
MIKE TYSON BOXING	PAL	65
MOTO GP	PAL	30
MOTO GP 2	PAL	59
NO ONE LIVES FOREVER	PAL	60
ONIMUSHA	PAL	60
ORPHEN	PAL	35
PAPERINO	PAL	35
PRO EVOLUTION SOCCER ITA	PAL	65
RALLY CHAMPIONSHIP	PAL	65
RAYMAN 2 REVOLUTION	PAL	35
RAYMAN M	PAL	35
RED FACTION	PAL	35
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	PAL	55
SHADOW HEARTS	PAL	64
SILENT HILL 2	PAL	65
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	PAL	65
SOUL REAVER 2 ITA	PAL	65
SPIDERMAN THE MOVIE	PAL	60
SPLASHDOWN	PAL	50
STUNTMAN	PAL	61
SUMMONER	PAL	35
SUPER BUST A MOVE	PAL	30
TARZAN FREE RIDE	PAL	30
TAZ WANTED	PAL	60
TEKKEN TAG TOURNAMENT	PAL	30
TETRIS WORLD	PAL	60
THE BOUNCER	PAL	55
TIGER GOLF 2002	PAL	65
TOP ANGLER	PAL	60
UNREAL TOURNAMENT	PAL	35
VAMPIRE NIGHT	PAL	59
VIRTUA FIGHTER 4	PAL	59
V-RALLY 3	PAL	60
WACKY RACES	PAL	35
WINNING ELEVEN 6	JAP	99
WIPEOUT FUSION	PAL	59
WORLD CUP 2002	PAL	60
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	PAL	55
STATE OF EMERGENCY	PAL	55
Z.O.E.	PAL	50
ZORRO	PAL	60

X BOX

X-BOX	PAL TELEF.	
AIR FORCE DELTA STORM	PAL	65
AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING	PAL	65
ARTIC THUNDER	PAL	65
AZURIK:RISE OF PERATHIA	PAL	65
BLOOD WAKE	PAL	65
CRASH BANDICOOT CORTEX	PAL	60
DARK SUMMIT	PAL	65
DEAD OR ALIVE 3	PAL	65
GRAND PRIX 4	PAL	60
GUN VALKYRIE	PAL	60
HALO	PAL	65
HOUSE OF THE DEAD 3	PAL	65
JET SET RADIO FUTURE	PAL	60
MADDEN NFL 2002	PAL	65
MALICE	PAL	65
MX 2002 MOTOCROSS	PAL	65
NEW LEGEND	PAL	65
NIGHTCASTER	PAL	65
ODDWORLD MUNCH'S ODISSEY	PAL	65
PROJECT GOTHAM RACING	PAL	65
SCUDETTO 2001/2002	PAL	65
SPIDERMAN THE MOVIE	PAL	60
STAR WARS OBI WAN	PAL	65
STAR WARS STARFIGHTER	PAL	65
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 3	PAL	65
TRANSWORLD SURF	PAL	55
WORLD CUP 2002	PAL	60

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE	PAL TELEF.	
ADVANCE WARS	PAL	55
ARMY MAN ADVANCE	PAL	55
CASTELVANIA:CIRCLE OF THE MOON	PAL	55
CRASH BANDICOOT XS	PAL	55
DRAGON BALL	PAL	55
EARTHWORM JIM	PAL	55
F-ZERO MAXIMUM VELOCITY	PAL	45
GOLDEN SUN ITA	PAL	55
MORTAL KOMBAT ADVANCE	PAL	55
PACMAN COLLECTION	PAL	55
SONIC	PAL	55
SPIDERMAN THE MOVIE	PAL	55
SPYRO THE DRAGOON	PAL	55
SUPER MARIO ADVANCE 2	PAL	55
TEKKEN ADVANCE	PAL	55
V RALLY 3	PAL	55
WARIOLAND 4	PAL	55

PLAYSTATION

ALL STAR TENNIS 2000	PAL	20
ARC THE LAD COLLECTION	USA	79
ATARI ANNIVERSARY EDITION	PAL	30
CHESSMASTER II	PAL	15
CRASH BASH	PAL	25
EL DORADO	PAL	20
FAMILY GAMES COMPENDIUM 20 IN 1	PAL	30
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	PAL	29
FINAL FANTASY IX	PAL	30
FINAL FANTASY VI	PAL	20
FINAL FANTASY VII	PAL	25
FINAL FANTASY VIII	PAL	25
FORD RACING	PAL	20
GALAGA	PAL	20
GUNFIGHTER LA LEGG. DI JESSY JAMES	PAL	30
HARRY POTTER	PAL	45
METAL SLUG X	PAL	45
MIDNIGHT IN LAS VEGAS	PAL	25
MILLE MIGLIA	PAL	15
NBA HOOPZ	PAL	20
PAPERINO	PAL	30
PRO EVOLUTION	PAL	50
SHEEP	PAL	15
SPIDERMAN 2 ENTER ELECTRO	PAL TELEF.	
SPYRO 3	PAL	25
STAR WARS DEMOLITION	PAL	15
SUPERCROSS 2000	PAL	15
SYPHON FILTER 3	PAL	40
TEAM BUDDIES	PAL	15
TIME CRISIS PROJECT TITAN	PAL	25
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	30
VIP	PAL	20
WILD RAPIDS	PAL	20
WORLD CUP 2002	PAL	45
YATTAMEN TIME BOKAN	PAL	40

GAME CUBE

GAME CUBE CONSOLE	PAL TELEF.	
BATMAN VENGEANCE	PAL	60
BURNOUT	PAL	60
CRAZY TAXI	PAL	60
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	PAL	60
EXTREME G3	PAL	60
LUIGI'S MANSION	PAL	60
MADDEN NFL 2002	PAL	60
PIKMIN	PAL	60
RESIDENT EVIL REBIRTH	PAL	60
SSX TRICKY	PAL	60
STAR WARS ROUGUE LEADER	PAL	60
SUPER MONKEY BALL	PAL	60
SUPER SMASH BROS. MELEE	PAL	60
WAVE RACE BLUE STORM	PAL	60
WORLD CUP 2002	PAL	60

PER TITOLI NON IN LISTINO, AGGIORNAMENTI PREZZI, E NOVITA' IN ARRIVO VAI SU

WWW.WORLDGAMESONLINE.IT

TROVERAI TUTTI I TITOLI DISPONIBILI IN TEMPO REALE E LE DATE DI USCITA DEI TITOLI PIU' IMPORTANTI

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **EALA** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **7 GIUGNO**

Medal of Honor Frontline

6 giugno 1942. Normandia, Omaha Beach. Raggomitolato all'interno del proprio mezzo da sbarco scosso dai flutti e dalle esplosioni, il soldato Barnes si prepara a vivere il suo giorno più lungo.

Il crudo realismo delle scene di battaglia contrasta con l'assenza totale di sangue e sbudellamenti.

*Nelle versioni francese e tedesca di **MoH Frontline**, ogni riferimento al nazismo verrà prontamente censurato*

Reduce dal brillante successo di **MoH Allied Assault** nel mercato PC, la saga di **Medal of Honor** ritorna su una console Sony con un episodio appositamente sviluppato per ottenere il massimo rendimento possibile dall'hardware di PS2. Sebbene l'apparente somiglianza estetica possa trarre in inganno, **MoH Frontline** non costituisce quindi una conversione del titolo per PC, bensì un nuovo progetto che riprende, evolvendolo, il concetto di gioco dei due predecessori per PSone.

Mentre in **MoH Allied Assault** si ripercorrevano, nelle vesti del Ranger Mike Powell, alcuni degli eventi fondamentali della riconquista dell'Europa da parte degli alleati, in **Frontline** ritroviamo come protagonista il Tenente Jimmy Patterson. Agente speciale dell'OSS, Jimmy deve approfittare del caos generato dall'operazione Market Garden per portare a termine alcune missioni segrete in territorio francese, olandese e tedesco. Incarichi delicati e pericolosi quali il sabotaggio di sommergibili, il disinnesco degli esplosivi nascosti sul ponte di Nijmegen (evento storico descritto nel film *Quell'ultimo ponte*) e il trafugamento di un bombardiere stealth. Liberati dai limiti tecnici dell'hardware PSone, i creativi di EALA hanno sviluppato i livelli in modo da offrire scenari bellici il più possibile credibili e coinvolgenti. Se in **MoH Underground** il numero limitato di avversari ed alleati rendeva i combattimenti più simili a scaramucce che ad una vera guerra, in **MoH Frontline** ci si trova letteralmente risucchiati in caotiche battaglie che vedono coinvolti svariati uomini e mezzi. Cacciabombardieri che demoliscono edifici a pochi passi dalla vostra posizione, veicoli corazzati che supportano l'attacco della fanteria, gruppi di soldati che avanzano timorosi proteggendosi a vicenda: ci troviamo forse di fronte alla più realistica rappresentazione di un conflitto mai offerta su una console. In mezzo a questo caos, Jimmy deve trovare il modo di raggiungere i propri obiettivi collaborando con i suoi commilitoni. Da questi ultimi può ricevere sia supporto di fuoco che aiuti più specialistici. Alle missioni di combattimento in gruppo si affiancano alcune in solitario durante le quali può rendersi obbligatoria la necessità di mantenere un basso profilo per evitare inutili conflitti a fuoco. Sono inoltre comprese alcune sequenze su veicoli dal percorso prefissato, in cui il compito del giocatore si limita allo spazzare via ogni minaccia a colpi di mitragliatrice.

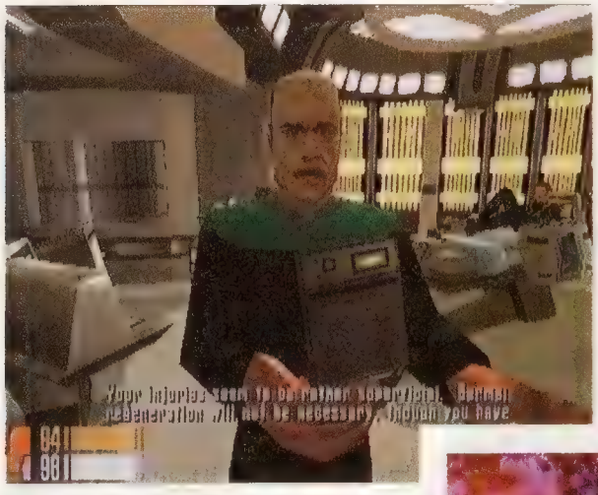
Consci dell'eccezionale risultato ottenuto in **MoH Allied Assault** con la rappresentazione del disastroso sbarco alleato ad Omaha Beach, gli sviluppatori hanno deciso di riproporre la scena come prologo di **Frontline**. Anche in questo caso, però, non si tratta di una conversione al 100%, ma piuttosto di un rifacimento, migliorato sia nell'estetica che nella struttura. **MoH Frontline** vanta, inoltre, un motore grafico di natura indigena, accomodante le peculiarità del sistema Sony. Una caratteristica che lo mette al riparo dai tipici difetti riscontrati nelle pedisseque conversioni da PC a PS2. Grazie ad una sapiente scelta dei colori unita ad un efficace impiego degli effetti speciali, le ambientazioni offrono uno spettacolo estremamente suggestivo. Ugualmente convincenti i modelli poligonali dei soldati, la cui buffetteria sfoggia un'eccezionale numero di particolari in rilievo. Al fine di aggiungere maggiore drammaticità ai dialoghi sono state particolarmente curate le espressioni facciali, ottenute prendendo come riferimento delle sculture in lattice.

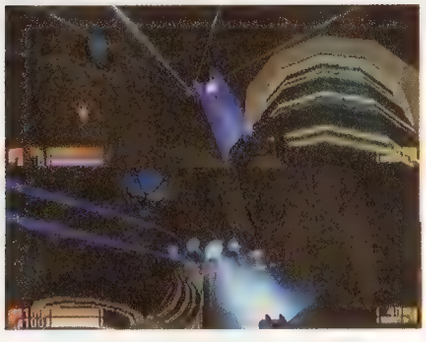
Comprensivo di codifica Dolby Surround, l'audio si fa apprezzare per uno splendido accompagnamento orchestrale ed effetti sonori di notevole realismo. Per quanto riguarda le caratteristiche della versione PAL, si rende noto che la localizzazione in italiano coinvolgerà sottotitoli ed introduzioni parlate alle missioni, mentre gli ampi extra documentaristici sul periodo storico di riferimento ed il *making of* di **MoH Frontline** saranno in inglese.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **PIPE DREAM** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP** DATA DI USCITA **7 GIUGNO**

Star Trek Voyager Elite Force

Grazie a Codemasters potremo recarci in prima persona là dove l'uomo non è mai giunto prima...





La modalità multigiocatore consente di modificare una serie di parametri tra cui la limitazione delle armi disponibili o la disattivazione del danno da caduta.

Dato che i Borg adattano il proprio fisico al tipo di arma impiegata, bisogna continuamente variare il proprio sistema offensivo oppure utilizzare un apposito fucile multifrequenza.

A differenza degli utenti PC, i possessori di console non hanno un buon ricordo dei videogiochi legati al franchise di Star Trek. Troppo spesso si è approfittato del fanatismo dei *trekkers* verso Kirk, Picard e soci per affibbiargli le peggiori oscenità che potessero mai scaturire dalla mente di un game designer. **Star Trek Voyager Elite Force** sembra però voler sfuggire a questa triste consuetudine, giungendo su PS2 dopo aver ottenuto critiche entusiastiche al tempo della sua uscita per PC. Alle prese con una beta dell'imminente conversione ad opera di Pipe Dream Interactive, abbiamo voluto assicurarci in anticipo che le tanto decantate qualità estetico/strutturali del gioco non si siano affievolite per obsolescenza o a causa di uno sviluppo affrettato.

Nel tentativo di creare una storia che potesse riassumere il complesso universo di Star Trek, gli autori di **Elite Force** hanno ripiegato su una versione spaziale del Triangolo delle Bermuda, un cimitero di navi stellari nel quale i superstiti dei primi naufragi si sono organizzati per compiere atti di sciacallaggio nei confronti delle navi intrappolate. Nel tentativo di liberare la Voyager dal giogo di questi eterogenei briganti stellari, il giocatore viene così a contatto con l'intero repertorio trekkiano di razze, ambientazioni e tecnologie. Contrariamente al secondo titolo ad opera di Pipe Dream/Raven, **Soldier of Fortune**, **Elite Force** appartiene a quella categoria di FPS la cui struttura è fortemente legata alla trama (al pari di **Half Life** o **Red Faction**). Più precisamente il gioco rispecchia la conformazione di un episodio televisivo della serie, con tanto di prologo e sigla d'apertura. In qualità di membro della squadra speciale Hazard Team, il giocatore è chiamato ad assolvere a varie tipologie di compiti che comprendono esplorazione, scorta e infiltrazione. Allo scopo di compiacere i *trekker*, tra un'operazione e l'altra sono stati inseriti momenti di vita comune all'interno dell'astronave Voyager, durante i quali si possono visitare i ponti e dialogare con l'equipaggio.

Così come avviene nello sparatutto di Valve, il design dei livelli è stato studiato per mettere alla prova non solo l'abilità sparatoria dell'utente, ma anche la precisione con cui si utilizzano le varie azioni di gioco (quali saltare o accovacciarsi). Alla richiesta da parte del progetto originale per PC di un sistema di controllo accurato ed ergonomico, Pipe Dream Interactive ha risposto distribuendo i numerosi comandi in modo funzionale tra pulsanti e leve del DualShock2. In alternativa a quest'ultimo, è possibile impiegare la classica combo "scacciapensieri" mouse & tastiera USB. Oltre allo Story Mode, **Elite Force** include una modalità deatmatch multigiocatore ambientata nel ponte ologrammi. Impiegando il Multitap, fino a quattro giocatori possono darsi battaglia in una trentina di mappe differenti scaricandosi addosso l'ampio arsenale reso disponibile dal gioco.

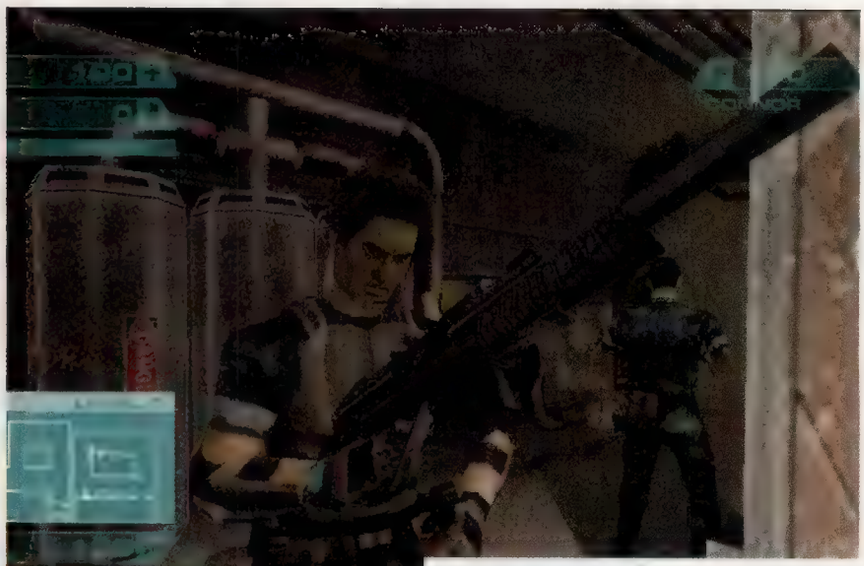
La versione preliminare del codice da noi provata si è dimostrata fedele in tutto alla controparte PC, tranne che nell'aspetto. Diversi sono infatti i problemi denunciati dal motore grafico, incapace di replicare le brillanti caratteristiche estetiche della controparte originale, basata sull'engine di **Quake III Arena**. In particolare risultano fastidiose le pesanti sfocature delle texture applicate agli sfondi, oltre ai continui cali di fluidità (non si va mai oltre i 30fps in ogni caso). Sono rimasti fortunatamente intatti i variegati effetti grafici provocati dall'impiego delle armi, riprodotti in modo da replicare fedelmente quelli della serie televisiva. I Phaser, ad esempio, disintegrano il bersaglio in miriadi di particelle luminescenti che ricalcano la sagoma della vittima per qualche istante prima di disperdersi.

Basandosi sull'attuale stato del codice, **Star Trek Voyager Elite Force** si prospetta come l'ennesimo FPS per PlayStation2 poco entusiasmante. Nella speranza che un esame più approfondito del gioco ne riveli caratteristiche ludiche tali di compensare la sua povertà grafica, vi rimandiamo all'ormai imminente recensione.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **PARADIGM ENTERTAINMENT** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **26 GIUGNO**

The Terminator: Dawn of Fate

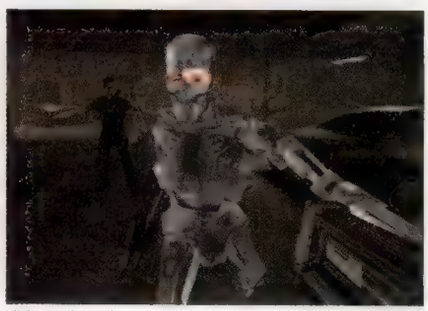
"I'll be back!" *The Terminator*, 1984.



2 luglio 2003. Questa la data prevista per il lancio statunitense di *Terminator 3: Rise of the Robots*, ultimo (per ora) episodio di una delle serie sci-fi più amate dal grande pubblico. Nonostante l'appeal di una simile produzione (chi non avrebbe voluto vedere un altro *Terminator*?) il successo della pellicola è tutt'altro che scontato e le variabili in gioco spaziano dalla scelta del regista, Jonathan Mostow, a quella del protagonista, uno Schwarzenegger non certo nel miglior periodo della propria carriera. Ma a prescindere dai risultati che il film potrà ottenere al botteghino, due cose sono certe: 1) di *Terminator 3* si parlerà parecchio nei mesi antecedenti la sua uscita e quindi 2) si scatenerà un'asta milionaria fra i publisher di mezzo mondo per realizzare l'immancabile tie-in. Uno dei nomi più accreditati per l'acquisto di una simile licenza potrebbe essere quello di Infogrames, data la politica "compratutto" dei dirigenti dell'etichetta francese, ma visto che la concorrenza è agguerrita, la casa di **V-Rally** ha deciso di andare sul sicuro, anticipando tutti e pubblicando un tie-in non direttamente collegato a nessuno dei tre episodi di *Terminator*. Le vicende di **Dawn of Fate** hanno infatti luogo pochi giorni prima che il T-800 venga spedito nel passato sulle tracce di Sarah Connor, secondo un copione messo a punto dagli stessi game designer di Paradigm Entertainment: non dovendo seguire la trama di nessun film in particolare, la software house texana ha quindi potuto dare libero sfogo alla propria fantasia, seppur rinunciando al tempo stesso a riprodurre digitalmente i volti di Amie e compagni.

Nell'ormai classica battaglia fra uomo e macchina, il giocatore controlla tre membri diversi della Tech Com, impegnati nella lotta contro Skynet all'interno di un action game che non sembra certo brillare per originalità. Le 11 missioni del gioco sono infatti incentrate sull'annientamento costante di robot e nemici vari (le macchine non sono l'unico ostacolo sulla strada di Kyle Reese e compagni) con qualche enigma minore della serie aziona-la-leva/apri-la-porta e sei scontri con altrettanti nemici di fine livello a movimentare, si fa per dire, il tutto. In un titolo così incentrato sull'azione, una delle priorità degli sviluppatori è stata quindi quella di mettere a punto un arsenale degno di tale nome: il giocatore avrà a disposizione 15 armi (dall'ormai immancabile lanciafiamme al lanciarazzi, dall'esplosivo C4 ai fucili al plasma), che potrà anche utilizzare simultaneamente, impugnando un'arma per mano. Sempre seguendo i dettami degli action game degli ultimi anni, sarà possibile passare ad una visuale in prima persona con la semplice pressione di un tasto dorsale in modo da poter mirare con maggior precisione i bersagli più distanti. Non mancheranno ovviamente gli immancabili pugni&calci in caso di combattimento ravvicinato e mancanza di munizioni. Già più interessante sembra essere l'aggiunta della modalità Adrenaline, attivabile solo quando la potenza del proprio alter ego è al massimo: sottolineata da un efficace motion blur, proprio come accade nei titoli EA Big, questa modalità consente al protagonista di muoversi/attaccare più velocemente e di compiere gesta acrobatiche altrimenti non alla sua portata.

Difficile esprimersi sulla realizzazione tecnica del gioco: nonostante l'approssimarsi della data d'uscita, la versione visionata da **Super Console** era afflitta da una quantità tale di bug da impedire una valutazione oggettiva. Durante la presentazione del gioco alla stampa, avvenuta verso la fine di aprile, i programmatori di Paradigm hanno comunque assicurato che la maggior parte dei problemi verranno risolti in tempo per l'E3 (22-24 maggio, tanto per rinfrescare la memoria dei più distratti). In attesa di un esame più approfondito in quel di Los Angeles, non possiamo che segnalare un discreto design dei robot (ai quali si aggiungono i Digi-Human, creature metà uomo e metà macchina realizzate da Skynet prima della creazione del T-800 e dei suoi epigoni), in gran parte frutto della fantasia degli sviluppatori texani, e un buon utilizzo degli effetti speciali. Sicuramente migliorabile l'operato della telecamera virtuale, punto debole di gran parte degli action game in terza persona. Se i programmatori riusciranno a sistemare adeguatamente le inquadrature, a raffinare le routine di IA dei nemici (attualmente piuttosto ottusi) e a condire il tutto con un frame rate adeguato, potremmo anche trovarci fra le mani un action game interessante. Poco originale e sicuramente "ignorante" nella sostanza, ma comunque indicato per passare il tempo in attesa di *Terminator 3*...



Il dettaglio poligonale dei nemici non è sempre elevatissimo, ma un sapiente uso di effetti di trasparenza e riflessione dovrebbe comunque garantire ai vari Terminator un certo grado di spettacolarità.

Il puntamento delle armi avviene in modo automatico, onde mantenere sempre alto il ritmo dell'azione di gioco. Fanno eccezione i bersagli più distanti, per la cui eliminazione è necessario passare alla visuale in prima persona.

XBox a tasso zero è un' esclusiva Compy dedicata a figli e genitori.

Le grandi emozioni non hanno età.

Acquistare XBox a tasso zero è un gioco da ragazzi!
Da oggi e fino al 31 maggio potrai usufruire di due fantastiche iniziative, esclusive per i clienti Compy: una tutta dedicata al divertimento dei ragazzi, e una con telecomando e adattatore DVD, che mette d'accordo genitori e figli. Non perdere l'attimo, entra da Compy e scegli l'offerta più adatta a te.

Offerta Junior

- **XBox** (cod. 09.51)
- **Halo** (cod. 09.80) o **Project Gotham** (cod. 09.83)

12 rate mensili a tasso zero da **€ 48,00** IVA COMPRESA

(Tan 0% - Taeg 8,96%)

XBOX

Offerta Senior

XBOX

- **XBox** (cod. 09.51)
- **Halo** (cod. 09.80) o **Project Gotham** (cod. 09.83)

e inoltre

telecomando e adattatore DVD (cod. 09.86)

12 rate mensili a tasso zero da **€ 52,00** IVA COMPRESA

(Tan 0% - Taeg 7,55%)

Salvo approvazione della finanziaria - Offerta limitata ai prodotti presenti sul punto vendita.

Per conoscere il reparto Compy più vicino:
Numero Verde 800-418141
Orario uffi nedì-Venerdì 9-13, 14-18
Internet **www.compy.it**

Gruppo CDC SPA

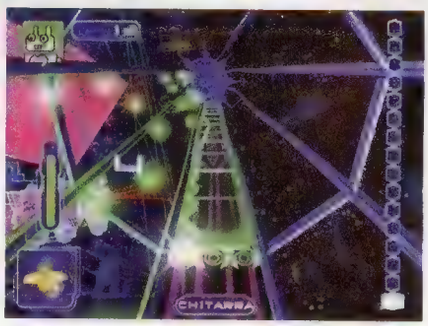
Il computer per tutti
COMPY

Il posto più familiare dove scegliere il computer.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **HARMONIX** GENERE **RHYTHM GAME** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **GIUGNO**

Frequency

"This frequency, that I can hear, is all I can see!" – Fear Factory



Un segmento della traccia del basso sta per essere affrontato. Le linee verdi che collegano le note aiutano ad individuarne la posizione (fra sinistra, centro e destra) ancor prima che giungano in prossimità dell'attivatore.

Rock elettronico, hip hop, big beat, trance, disco house, techno, dumb'n bass, new wave, più combinazioni. C'è tutto. Paul Oakenfold, Orbital, Fear Factory, Powerman 5000, The Crystal Method, No Doubt, Akrobatik. Ci sono tutti. O quasi. Venticinque brani (pulsanti, martellanti, sincopati) moltiplicati per altrettanti artisti della scena musicale underground (schizzati, geniali o semplicemente folli), uguale **Frequency**. La formula è semplice. La meccanica di gioco anche. Il risultato: il più promettente rhythm game del futuro prossimo. E' targato SCEA. Sarà disponibile solo per PlayStation2. Farà impazzire gli appassionati del genere e iscrivere nuovi adepti nel club degli smanettoni a ritmo di musica.

Tanto entusiasmo deriva da un breve viaggio nelle gallerie del suono del primo lavoro di Harmonix Music System per il 128bit Sony, giunto in redazione in versione quasi definitiva con il solo scopo di attentare alla chiusura per tempo del numero che avete per le mani. Il gioco si sviluppa lungo 25 brani musicali. Ogni brano è un tunnel composto da otto facce e su ogni faccia scorrono silenziose le note elettroniche di sintetizzatore, basso, batteria, chitarra, campionamenti vocali e quant'altro concorra a formare la traccia sonora originaria. Il giocatore attraversa il tunnel comandando un "attivatore" delle note musicali che scorrono lungo le sue facce, al centro, a sinistra e a destra. La traccia musicale è a sua volta divisa in sezioni. Queste ultime vanno attivate accendendo in sequenza le note musicali che passano attraverso l'attivatore senza mancarne nessuna. Per farlo è sufficiente premere col dovuto tempismo i tasti del controller corrispondenti alle posizioni centro, sinistra e destra. Una volta concatenata con successo la sequenza di note di una data sezione, questa rimarrà attiva per tutta la durata del brano. Attraverso il D-Pad è possibile scorrere l'attivatore lungo la circonferenza del tunnel (un po' come in **Temperst** con la differenza che, in questo caso, è il tunnel a ruotare mentre l'attivatore resta sempre nella parte bassa dello schermo) dando modo di abilitare le altre tracce musicali eseguendo nuovamente la procedura appena esposta. Per vincere a **Frequency** è indispensabile arrivare al termine del tunnel commettendo il minor numero possibile di errori. Ogni sezione attivata versa infatti energia in una barra in progressivo decremento. Fallite ripetutamente finché l'energia non si estingue del tutto ed è *game over*. Concatenando con successo alcune note, è inoltre possibile acquisire due tipologie di power up: un moltiplicatore di punteggio ed una sorta di smart bomb il cui innesco attiva immediatamente la traccia su cui campeggia l'attivatore (utile per far fronte a sequenze di note particolarmente complesse).

L'acida cosmesi stilisticamente cibernetica che accompagna gli smanettamenti di **Frequency** affonda l'utente in un gradevole stato di trance, rafforzato dalle ritmiche pulsazioni del controller (esattamente come in **Rez**). Notevoli la pulizia e la stabilità dell'immagine nonostante l'abbondanza di quelle linee diagonali e di quelle tonalità contrastanti che spesso esaltano le problematiche ben note all'utenza PS2. Inutile aggiungere che il gioco viaggia (e con lui il giocatore) a 60fps costanti in un mesmerizzante caleidoscopio di luci e colori. Due modalità di gioco alternative a quella principale, nella fattispecie il Remix Mode ed il Versus Mode, completano il pacchetto con la facoltà rispettivamente di creare brani inediti remixando i pezzi principali e di sfidare un amico. Nonostante la presenza di queste ultime concorra a prolungare la fruizione del titolo Sony, i tre livelli di difficoltà proposti sembrano assicurare una sfida duratura motivando l'utente con la promessa di nuovi brani e nuovi ambienti in cui prodursi nelle performance musicali.

In uscita solo a giugno sul mercato europeo nonostante sia già disponibile da circa un mese negli States e non richieda una localizzazione particolarmente laboriosa, **Frequency** non sembra avere nulla da invidiare ai più blasonati rhythm game nipponici (ad eccezione, forse, dei quasi "professionali" **Guitar Freaks** et similia di Konami). Nell'attesa della recensione di **Super Console**, procuratevi un impianto stereo decente.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **METRO** GENERE **MUSICALE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **15 GIUGNO**

Britney's Dance Beat

Britney Spears stella incontrastata di un rhythm game: hardcore gamers all'ascolto, cominciate a risparmiare...

I punti totalizzati superando ciascun provino consentono di sbloccare i filmati dei backstage e delle performance live accessibili dalla modalità Video Vault.

*Gli scenari che fanno da sfondo alle esibizioni dei ballerini ci sono parsi più consoni a un picchiaduro che non a un rhythm game. Notare il tempio tekkeniano con tanto di nevicata (sopra) e il gigantesco acquario alla **Dead or Alive 3** (in alto).*

Entrare a far parte del corpo di ballo di Britney Spears: praticamente il sogno inconfessato di tutti i lettori di **Super Console**. THQ ha affidato a Metro (**Bust a Groove** e **Bust a Groove 2**) lo sviluppo di **Britney's Dance Beat**, con l'intento di riempire questa falla nel curriculum ludico dei videogiocatori di tutto il mondo e con lo scopo, solo marginale, di ingrassare i propri forzieri sfruttando l'appeal della sinuosa effigie di Britney che troneggerà sulla cover del DVD case. Per raggiungere l'ambito traguardo di cui sopra, al giocatore toccherà vestire i panni sudati di uno dei sei aspiranti ballerini selezionabili, superando dieci provini di difficoltà progressiva fino a guadagnarsi il diritto di esibirsi in duetto con la gommosa Britney in carne e texture. Naturalmente il soundtrack è costituito dai più grandi successi di Miss Spears, includendo brani come "...Baby One More Time", "Oops!... I Did it Again", "Stronger", "Overprotected" e "I'm A Slave 4 U".

Il gameplay di **Britney's Dance Beat** ricalca visibilmente quello dei due **BaG**, che insieme all'accoppiata **Parappa the Rapper** & **Parappa 2** hanno definito il genere dei rhythm game su console. Lo scopo del gioco rimane pertanto quello di far ballare il proprio alter ego evitando di perdere il ritmo incespicando in umilianti intrecci di dita di fantozziana memoria. Come in **BaG**, ciascuna prova vede il ballerino selezionato dal giocatore confrontarsi direttamente con quello esagitato controllato dalla CPU; naturalmente l'esito del faccia a faccia è determinato dal punteggio totalizzato alla fine del brano. Per **Britney's Dance Beat** Metro ha realizzato un'interfaccia moderatamente innovativa: nella parte bassa dello schermo sono visualizzati due indicatori circolari simili a orologi suddivisi in otto settori, all'interno dei quali appaiono di volta in volta i simboli dei tasti da premere. La pressione deve avvenire nel momento in cui i simboli vengono evidenziati dal passaggio di una spessa lancetta che percorre l'indicatore in senso orario. Per quanto i pulsanti vadano premuti a tempo con la musica, **Britney's Dance Beat** non richiede al giocatore di affinare il proprio senso del ritmo come accadeva invece nei due **BaG**, dato che le indicazioni a video fornite dall'interfaccia sono più che sufficienti per eseguire correttamente le successioni di tasti richieste. Paradossalmente **Britney's Dance Beat** è il primo titolo musicale che si potrebbe giocare anche a volume zero. La difficoltà (comunque molto scarsa allo stadio attuale dello sviluppo) viene incrementata nei provini avanzati dall'improvvisa sostituzione o dallo spostamento dei simboli dei pulsanti da un settore all'altro dell'interfaccia, costringendo il giocatore a repentini e continui ripensamenti sui tasti da premere.

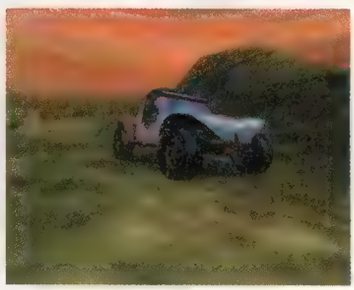
Tecnicamente valido, **Britney's Dance Beat** si presenta come la naturale evoluzione di **BaG**: il motion capture garantisce animazioni fluide anche se ancora leggermente robotiche; i fondali non vantano un numero esorbitante di poligoni, ma sono impreziositi dai consueti effetti di blur e illuminazione; inoltre su uno schermo posizionato alle spalle dei ballerini scorrono sempre le immagini del videoclip del brano riprodotto, tuttavia nella versione beta testata da **Super Console** immagini e suono non erano ancora stati sincronizzati.

Chiaramente **Britney's Dance Beat** è un prodotto destinato a un pubblico giovanissimo, che cercherà di calamitare l'attenzione anche delle sorelline dei possessori di PlayStation2, potenzialmente sensibili al richiamo dell'icona di Britney. Una volta scongiurati i dubbi che ci riserviamo in merito alla varietà e alla longevità del gioco finito, il titolo THQ potrebbe rivelarsi più che adeguato per il particolare target cui è rivolto.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MICROIDS** SVILUPPATORE **STEEL MONKEYS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **IMMINENTE**

Master Rallye

Fango e polvere sul parabrezza di Microids.



Ponti e dossi costituiscono ottimi trampolini di lancio per prodursi in esaltanti escursioni aeree.

Alle competizioni prendono parte solo quattro vetture alla volta, a tutto svantaggio del ritmo di gara che risente pesantemente dei lunghi chilometri che si vengono a percorrere in solitudine.

Ispirato all'omonimo evento ufficiale della FIA, **Master Rallye** prende le distanze da buona parte delle simulazioni di guida offroad su console per le tipologie di vetture coinvolte nelle competizioni e per la singolare morfologia dei suoi tracciati, che concede spazio all'interpretazione che ne vuole dare il giocatore a seconda dei rischi che intende correre per agguantare la vittoria. Per quanto riguarda i modelli di automobili selezionabili, dimenticatevi le roboanti prestazioni delle varie Subaru Impreza e Ford Focus con cui **Gran Turismo** e soci ci hanno viziosamente abituato a percorrere qualsiasi centimetro di suolo digitale non asfaltato. Inizialmente **Master Rallye** vi mette al volante di una limitata schiera di pachidermiche jeep che solo nei rettilinei più agili riescono a sfiorare le famigerate 88 miglia orarie tanto care ai fan della trilogia di *Ritorno al Futuro*. Superando le prime competizioni si renderanno quindi disponibili delle vetture più aggressive di cui Microids ha acquisito la licenza per includerne i modelli reali. Le gare si svolgono attraverso lunghi tracciati in linea e si protraggono per circa quattro minuti. Allineandosi al trend inaugurato da **WRC**, **Master Rallye** non costringe gli automezzi all'interno di corridoi delimitati dalla carreggiata, pochi metri di sterrato e quindi due invalicabili pareti di alberi o roccia. Le piste sono disegnate all'interno di contesti di indubbia ampiezza, la cui funzione non è circoscritta alla soddisfazione del colpo d'occhio come nel titolo targato Evolution Studios (che dopo pochi secondi di offroad riporta automaticamente la vettura in carreggiata), bensì finalizzata a vivacizzare lo svolgimento delle gare, interrogando continuamente il giocatore circa le strategie che sia più opportuno adottare. Attenersi diligentemente alle lente traiettorie auspicate da una serie di tornanti garantisce l'incolumità del proprio mezzo; un gustoso taglio verticale, invece, mette a repentaglio l'integrità delle sospensioni del fuoristrada controllato esponendolo al rischio di ribaltarsi, ma assicura una contrazione di una manciata di secondi del tempo necessario a tagliare il traguardo. La componente prettamente offroad di **Master Rallye** viene esaltata al massimo nelle fasi dei tracciati in cui la pista scompare del tutto, lasciando all'intuito e al buon senso del giocatore la scelta della direzione verso cui procedere. In questo caso, delle scelte azzardate potrebbero comportare il rischio di precipitare in una scarpata o peggio ancora in un precipizio.

Come già anticipato, **Master Rallye** contempla i danni alle vetture, leggibilissimi a fine gara sui musi ingrugnati degli automezzi e influenti sulle prestazioni dei medesimi. Il modello di guida elaborato dagli sviluppatori Steel Monkeys non comporta un lungo periodo di assimilazione, ma non per questo sacrifica ogni genere di componente simulativa: accelerazioni e frenate eccessivamente brusche innescano rispettivamente pericolose manovre in sovrasterzo e sottosterzo. Al momento la routine che gestisce la fisica degli incidenti si dimostra incoerente nel dar luogo ai ribaltamenti dei veicoli: se l'impatto con un masso a bordo pista si traduce spesso in un pancia all'aria del proprio mezzo, una repentina sterzata a bordo di una vettura alta un metro e 60 centimetri lanciata a 80 Km/h in discesa si risolve in un banale quanto poco probabile testacoda.

Master Rallye allo stadio attuale denuncia carenze tecniche vistose. Il motore grafico palesa incertezze di certo non imputabili alla velocità cui scorrono i pochi poligoni che compongono i pur vasti scenari, mentre le texture che li ricoprono sfoggiano una qualità agevolmente superata da molti titoli PSone, tanto che i replay impiegano massicciamente il motion blur per mascherarne la povertà. Forte di un paio di soluzioni ludiche apprezzabili, **Master Rallye** al momento appare infangato e incidentato come uno dei veicoli di cui mette a disposizione le chiavi. Prima della pubblicazione sarà quindi opportuno che i meccanici di Steel Monkeys operino alla carrozzeria del loro racing game un poderoso restyling, o perlomeno un lavaggio a regola d'arte.

CAMBIA MODO DI VEDERE LE DONNE!

MAXIM il maschile più letto al mondo da Editoriale FUTURA S.r.l.

Ratchet & Clank

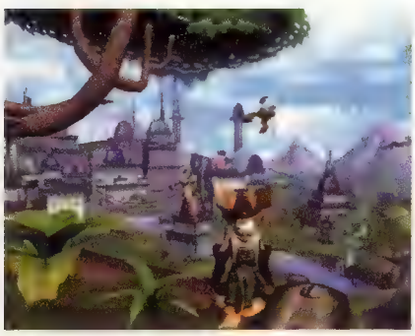
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Insomniac Games** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **Fine 2002**

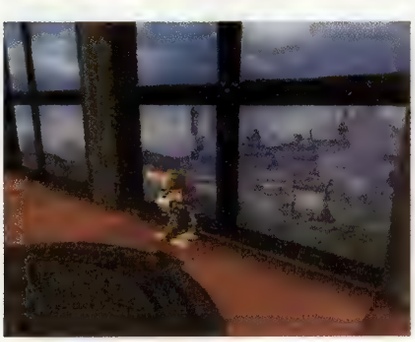
Verrà presentato ufficialmente nel corso dell'imminente E3 losangelino, ma **Super Console** può già offrire un assaggio delle prelibatezze che si celano dietro il primo progetto di Insomniac Games per PlayStation2. In sviluppo da circa due anni, da quando cioè il team ha consegnato il fascicolo "Spyro" a Universal per dedicarsi allo studio del nuovo sistema Sony, **Ratchet & Clank** non è, come l'istinto suggerisce, un clone di **Jak & Daxter**. Malgrado si basino entrambi sulla medesima tecnologia e condividano analoga titolazione, gli elementi che li distinguono sono sufficientemente pesanti da ridicolizzare ogni tentativo di porre i due titoli sul medesimo piatto comparativo. Fondamentalmente, laddove nel gioco di Naughty Dog si salta per raccogliere ovetti, in **Ratchet & Clank** si salta per evadere, si vola per esplorare, si spara per obliterare, si oblitera per guadagnare e si spende per acquistare armi o gadget. Oltre 30 fra armi e gadget hi-tech…

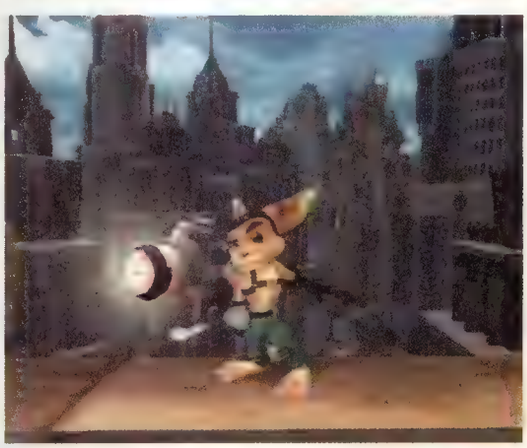
Ratchet, l'animaletto antropomorfo simil-gremlin protagonista del gioco, porta attaccato alla schiena Clank, un piccolo robot stilisticamente imparentato con il gigante di ferro de *The Iron Giant*. Il duo dovrà attraversare una serie di pianeti di una galassia lontana in un futuro altrettanto remoto per scopi al momento ignoti, e nell'impresa dovrà far fronte a nemici, puzzle e ostacoli di vario genere. Ogni avversario eliminato rilascia viti e rotelle barattabili in appositi negozi in cambio di armi extra come missili a ricerca calorica, lanciarazzi, lanciafiamme ed altri mezzi offensivi dai nomi esotici quali "Suck Cannon", "Tesla Claw", "Swing Shot" e "Morph-A-Ray". Ogni arma andrà però impiegata con astuzia e piglio tattico, alla luce delle caratteristiche del nemico da affrontare o delle sfide da superare. A tal proposito si segnala un'IA particolarmente sofisticata che determinerà negli avversari comportamenti dipendenti dall'operato del giocatore. Estraete un bazooka dinnanzi ad un gruppo di nemici di piccola stazza e li vedrete fuggire in preda al panico verso il riparo più vicino.

Come già accennato, oltre alle armi saranno acquistabili gadget di vario genere che andranno a ricoprire il corpo di Ratchet dalla testa ai piedi. L'unico fra questi attualmente reso noto da Insomniac è una sorta di braccio meccanico dotato di un rampino estensibile con cui aggrapparsi e dondolare ove richiesto alla **Bionic Commando**. E non è tutto. A differenza di quello intercorrente fra Jak ed il suo amico Daxter, il rapporto che lega la coppia digitale di Insomniac ha effettive ripercussioni sul piano ludico. Ratchet potrà acquistare degli add-on per il suo metallico compagno d'avventura trasformandolo eventualmente in un veicolo da trasporto aereo grazie ad "Heli-pack" e "Thruster-pack" o marittimo a mezzo "Hydro-pack". Alcune informazioni rilasciate dalla software house californiana suggeriscono inoltre l'ipotesi che la coppia si divida nelle fasi avanzate del gioco, dando modo di comandare i due protagonisti indipendentemente.

Orbene, miscelate quanto appena esposto con un motore grafico che riprende quello di **J&D** per elevarlo all'ennesima potenza, aggiungendovi effetti di fumo, fuoco ed altre manifestazioni particellari. Immaginate maestose ambientazioni sci-fi ricche di dettagli fino all'orizzonte, città mastodontiche sorvolate da astronavi ed altri mezzi volanti. Shakerate il tutto al ritmo di 60 fotogrammi al secondo ed aggiungetevi un pizzico di aspettativa per le sorprese che Insomniac rivelerà alla fiera losangelina ed una spruzzata di fiducia nel talento dimostrato dal team negli anni passati. Fate questo e non potrete che sentire un brivido di eccitazione correvi lungo la spina dorsale.
Appuntamento all'E3 per un assaggio della miscela.







Final Fantasy XI Online

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Squaresoft** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD/HDD** Uscita: **16 maggio (JPN)**

Nonostante l'imminente commercializzazione di **FFXI Online** in Giappone faccia pensare che tutto quello che c'era da sapere del MMORPG di Square sia ormai stato divulgato, la software house nipponica ha offerto ulteriori, inediti indizi sull'imponenza e sulla complessità del suo progetto. Una nuova città, il Gran Ducato di Jueno, campeggia ora sulla mappa di Vana 'diel assieme alle capitali di Bastok, San D'oria e Windurst. Altri "Job" sono stati aggiunti ai 6 resi noti nell'anteprima pubblicata su SC90, portando il totale ad 11 (ormai prossimo ai 15 complessivi assicurati da alcune fonti). Le nuove specialità sono Bard (usa strumenti musicali per scopi al momento ignoti), Beast Master (può addomesticare le creature per poi mandarle all'attacco a comando), Dark Knight (usa le forze dell'oscurità. Può drenare energia vitale dal nemico), Paladin (abile con gli scudi. Può invocare uno spell che aumenta le difese contro i non-morti) e Ranger (ha una mira eccellente. Decisamente adatto ad usare arco e frecce.)

I cibi che il proprio avatar potrà ingerire e cucinare fra una battaglia e l'altra hanno adesso uno scopo più chiaro. Ogni tipo di alimento (carne, pesce, uova e quant'altro) presenta delle caratteristiche nutrizionali che alterano momentaneamente i valori di chi li assume. Le uova, ad esempio, aumentano la forza ma diminuiscono l'intelligenza. Il pesce incrementa il fattore agilità, ma influisce negativamente sulla quantità di mana disponibile. Esistono inoltre degli effetti "nascosti" collegati ad ogni tipo di cibo. Carne e uova innalzano le difese contro i veleni del 50%, mentre il pesce aumenta in misura analoga quelle contro la paralisi. Alcune razze possono inoltre mangiare alimenti crudi (come la carne per il Galka e il pesce per il Mithra), mentre altre devono necessariamente cucinarli per poterne trarre i benefici di cui sopra. Sebbene alcuni alimenti possano essere recuperati rovistando fra i resti dei nemici uccisi (carne e uova soprattutto), altri saranno acquistabili presso i negozi oppure ottenuti su ordinazione in ristoranti e pub.

Squaresoft ha inoltre divulgato le prime informazioni sul ruolo del chocobo nell'economia di gioco. Per cavalcarne uno sarà innanzitutto necessario procurarsi un'apposita licenza presso i Chocobo Shop presenti nelle capitali dei regni di Vana 'diel. Non è al momento chiaro se questa sorta di patente potrà essere acquistata o conseguita superando determinate prove. Altrettanto oscura appare la modalità di acquisizione del chocobo stesso. Alcune fonti parlano dell'obbligo di noleggiarne uno presso apposite stalle, mentre il Job Beast Master lascia presumere la facoltà di addomesticarne un esemplare allo stato brado. Cavalcato il chocobo, inoltre, gli si potrà ordinare di sondare il terreno col becco per cercare oggetti nascosti. Affinché il pennuto esegua il comando sarà però necessario ricompensarlo nutrendolo con delle erbe particolari. Un chocobo affamato non scava. Un deprimente silenzio aleggia, infine, attorno alle date di uscita di **FFXI** in America ed Europa. Solo Chris Deering, presidente di SCEE, si è espresso in merito, dichiarandosi dubbioso riguardo una release nel Vecchio Continente prima della fine del 2003 (duemilatre). Conoscendo Square la cosa ci sorprende poco...

(C) 2002 SQUARE CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

(C) 2002 SQUARE CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

(C) 2002 SQUARE CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

(C) 2002 SQUARE CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Aerodancing 4 New Generation

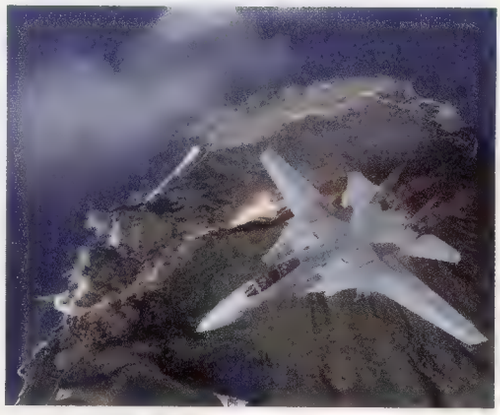
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Sega-AM2** Supporto: **N/A** Uscita: **Estate (Jpn)**

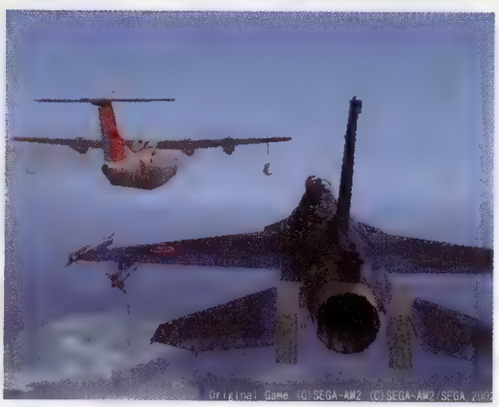
Concepito su Dreamcast come simulatore di volo acrobatico (da cui il titolo), il punto di forza di **Aerodancing** era indubbiamente il suo sofisticato modello fisico. Un semplice atterraggio comportava l'ottemperanza a traiettorie e manovre rispettivamente intransigenti e precise, ben lontane dall'offerta semplicista dei tradizionali "simulatori" per console. Certo non si sfioravano nemmeno i livelli di complessità di titoli come **Falcon 4.0**, ma fattori come portanza alare, attrito e inerzia andavano tenuti in debita considerazione durante ogni tipo di manovra, il che offriva un'inedita percezione del "peso" dell'aereo fra le mani. Nel corso delle successive iterazioni pubblicate per il sistema Sega, il franchise si è evoluto ponendo sempre maggiore enfasi sul combattimento piuttosto che sulle acrobazie. Con **Aerodancing 4 New Generation**, in uscita questa estate in Giappone, la serie passa sul 128bit Sony mettendosi inevitabilmente in diretta competizione con il blasonato **Ace Combat 04** di Namco. Una competizione da cui il titolo Sega potrebbe uscire vittorioso se il team di sviluppo saprà fare tesoro delle qualità del prodotto namchiano coniugandole con l'esperienza maturata su Dreamcast.

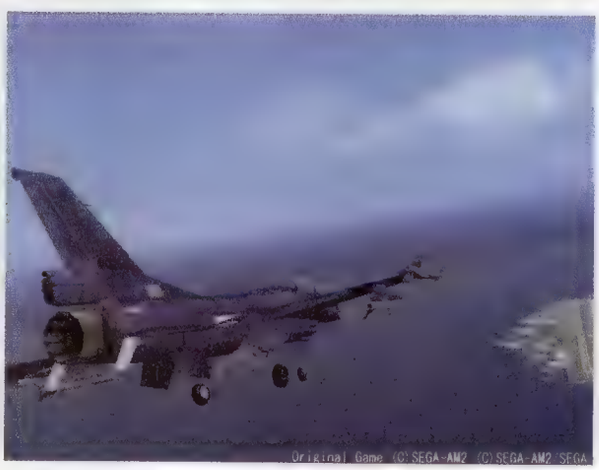
Dal punto di vista estetico **Aerodancing 4** non sembra sfigurare al cospetto della concorrenza. Se si ignora la latitanza di algoritmi di ombreggiatura di pari qualità (il self-shading sembra favorire il simulatore namchiano, ad esempio), è facile confondere i due titoli osservando le foto divulgate da Sega-AM2. Le nuvole, in particolare, sembrano riprodotte con la medesima tecnica così come analogo appare l'alto livello di dettaglio dei modelli poligonali e la qualità (discutibile) delle texture.

Al di là della prevedibile diversità in termini di sofisticazione simulativa, **Aerodacing 4** si distingue anche per la presenza di elicotteri (come l'Apache AH-64D) nell'elenco dei velivoli disponibili, tra i quali si segnalano anche i modelli F-14B, F-15E, F-16C, Su-27, F-2A, F/A-18C, A-10A, F-1 e Tornado.

Aerodancing 4 sarà infine compatibile con il joystick Flight Force di Logicool (**SC**87) ed installabile su HDD.







TOCA Race Driver

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Codemasters** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **5 luglio**

Mancano ormai pochi mesi alla commercializzazione dell'attesissimo **TOCA Race Driver** e, dopo aver divulgato informazioni sparse sulla tecnologia impiegata dal gioco (SC91) e sui suoi contenuti (**SC**90), Codemasters ha pensato bene di stuzzicare ulteriormente gli appetiti dei fan rilasciando una caterva di immagini in-game relative, a detta della software house britannica, alla versione PlayStation2. L'acceso fotorealismo lascia di stucco al punto da instillare il sospetto che il reparto marketing di Codemasters ci stia prendendo per i fondelli. Ma concediamogli il beneficio del dubbio. La verità verrà comunque a galla durante l'E3, quindi portate un po' di pazienza. A proposito di pazienza. **Colin McRae Rally 3** è previsto per settembre, su Xbox e PS2.

Barbarian

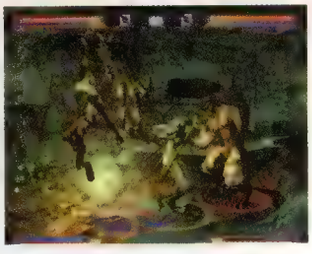
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Virgin Interactive** Sviluppatore: **Saffire** Supporto: **N/A** Uscita: **Maggio (USA)**

Fra i primi "stimolatori" dei dibattiti sulla violenza nei videogiochi, nonché uno dei primi giochi (forse proprio il primo) sulla cui confezione campeggiava una donna dalle forme altamente provocanti (l'indimenticabile modella Maria Whittaker), **Barbarian** torna sulla scena videoludica con l'annuncio del remake per PlayStation2, ad opera degli americani Saffire.

Concettualmente simile a **Power Stone** (Capcom, Dreamcast), il nuovo **Barbarian** non sarà diviso in tradizionali stage a sé stanti, ma in enormi ambienti collegati fra loro sequenzialmente, da attraversare nei panni di uno dei 10 lottatori disponibili. Ogni ambiente sarà teatro della sfida con l'avversario che lo abita e vanterà un'estensione ragguardevole tanto il larghezza quanto in altezza.

Caratteristica interessante di **Barbarian** è l'enfasi posta sull'interazione con i fondali. Non solo si potranno impiegare come mezzi di offesa barili o altri oggetti sparsi per l'area di gioco, ma anche parti della scenografia tradizionalmente "fissa" come alberi o colonne, previo opportuno sradicamento. Oltre ad un prevedibilmente ampio repertorio di mosse (tra cui prese e proiezioni assortite) si segnala la disponibilità di pirotecnici attacchi magici, la cui esecuzione sarà però concessa solo dopo aver concatenato un certo numero di mosse standard.

Compatibile con il mai abbastanza sfruttato multi-tap, **Barbarian** potrà essere giocato da un massimo di 4 utenti contemporaneamente portando su schermo fino a ben 8 lottatori (con gli altri 4 ai comandi della CPU).



Silenzio, parla Squaresoft

Incontro con il team di FINAL FANTASY X

"La fantasia abbandonata dalla ragione produce mostri impossibili. Con essa è madre delle arti e origine delle sue meraviglie". Goya non ha avuto la fortuna di conoscere Squaresoft, ma la sua frase si adatta alla perfezione ai titoli prodotti dalla casa nipponica nell'ultimo decennio: capolavori che hanno coinvolto milioni di giocatori, tanto che ogni ulteriore presentazione delle persone qui intervistate sarebbe quasi superflua. Lo scorso ottobre **Super Console** ha incontrato il team di **Final Fantasy X** negli uffici nipponici di Square: in occasione dell'imminente uscita della versione PAL del gioco, ecco quanto emerso in quell'occasione e da un incontro successivo nel quartier generale italiano di Sony con Yoshinori Kitase (direttore), Shinji Hashimoto (producer), Kazushige Nojima (sceneggiatore) e il mitico Nobuo Uematsu (autore delle musiche)…

Super Console: Con l'arrivo del CD, nella saga di *Final Fantasy* la commistione fra FMV e sequenze in tempo reale è diventata sempre più importante al fine di accrescere spettacolarità e coinvolgimento emotivo. Molti utenti sembrano però scettici di fronte a quest'approccio "hollywoodiano" poiché snaturerebbe la vera essenza di un gioco di ruolo. Qual è il vostro punto di vista sulla questione e quale linea intendete seguire per il futuro?
Yoshinori Kitase: Innanzitutto devo dire che non sono convinto che la presenza di filmati tolga qualcosa all'esperienza ludica. Al contrario, come ho detto più volte e come avete giustamente evidenziato nella domanda, i FMV servono a creare un maggior coinvolgimento, a far sì che il giocatore possa immergersi nella storia in maniera totale. Per quanto riguarda il futuro non posso fare previsioni, anche perché non mi occupo di tutti gli episodi della serie di **Final Fantasy**, ma credo che se la trama sarà studiata con attenzione, la presenza di filmati sarà un ottimo supporto per veicolare la storia.
Shinji Hashimoto: Aggiungo solamente una cosa. In questo contesto è importante che la qualità dei filmati sia di un certo livello. Ed è per questo che in Squaresoft negli ultimi anni sono arrivate molte persone provenienti dall'industria cinematografica. Realizzare sequenze in CG è un lavoro altamente impegnativo.

Super Console: A proposito di storia, è evidente come l'amore sia diventato un elemento centrale della saga, tanto che questo sentimento non viene più rappresentato in maniera unicamente idealistica, come dimostrato dall'incontro fra Tidus e Yuna. Questa scelta è dettata dalla volontà di andare incontro ai gusti di un pubblico sempre più vasto, e comprendente esponenti del gentil sesso, o è una semplice conseguenza del tipo di storia rappresentato?
Kazushige Nojima: Credo si possa dire che è una conseguenza della trama e di come si evolve la storia. Nel decimo episodio di **Final Fantasy**, ad esempio, abbiamo ragazzi e ragazze che affrontano un viaggio insieme: dal nostro punto di vista, è normale che persone che intraprendono un'avventura simile possano provare amore per i propri compagni di viaggio e che nasca quindi una storia d'amore. La scena del bacio rappresenta solo un modo in cui i propri protagonisti possono esprimere i propri sentimenti, le proprie emozioni. Se vogliamo, possiamo considerarlo un modo per comprendere meglio il carattere dei protagonisti di **FFX** e per rendere questi ultimi più realistici, più credibili.

Shinji Hashimoto: Ad ogni modo è innegabile che la stragrande maggioranza di [video]giocatori sia maschile. La presenza di personaggi femminili all'interno della serie può forse invogliare anche le rappresentanti del gentil sesso a giocare con **Final Fantasy**, ma catturare quella fetta di pubblico è davvero difficile.

Super Console: L'ambientazione fantasy è ormai una costante della serie. Avete mai pensato di cambiare approccio e realizzare un capitolo che, nonostante la presenza di elementi fantasy, fosse ambientato nel passato o comunque in un contesto più vicino alla realtà del giocatore?
Kazushige Nojima: E' una soluzione che non scartiamo a priori. Se nel futuro troveremo necessario creare uno scenario più realistico per la saga, può darsi che adotteremo una delle scelte che avete esposto. E' impossibile fare previsioni a lungo termine, ma bisogna considerare anche le conseguenze che una simile decisione potrebbe avere. Credo sia importante che gli appassionati della serie non facciano troppa fatica a ricordare tutti gli eventi degli episodi passati: modificando radicalmente l'ambientazione e lo scenario di gioco, non vorrei che gli utenti fossero troppo confusi e facessero fatica ad immergersi sin dal principio nell'avventura.

Super Console: Parlando di evoluzione, da un punto di vista strutturale sembra che il genere degli RPG sia in una fase stagnante. Qual è il passo successivo che può compiere il genere nei prossimi anni? E' ancora lontano il giorno in cui gli NPC saranno dotati di un'intelligenza artificiale che tenga "realmente" conto delle scelte e del comportamento del giocatore, dando vita a un universo ludico dinamico?
Yoshinori Kitase: Devo dire che non sono d'accordo con l'assunto di base, almeno per quanto riguarda i nostri titoli. La serie di **Final Fantasy** si evolve di episodio in episodio, e anche per questo decimo titolo ci sono parecchi miglioramenti, al di là della realizzazione tecnica. Può darsi che in molti non li notino, ma posso garantire che abbiamo lavorato parecchio proprio per far evolvere il gioco. Certo l'intelligenza artificiale diventerà sempre più sofisticata con il passare del tempo e con il migliorare della tecnologia, ma dal mio punto di vista la cosa più importante è che il creatore del gioco riesca a trasmettere il proprio "messaggio" agli utenti, a far vivere la storia al giocatore. L'utilizzo di nuove tecnologie dev'essere veicolato in questo senso.

> "La cosa più importante è che il creatore del gioco riesca a trasmettere il proprio "messaggio" agli utenti, a far vivere la storia al giocatore. L'utilizzo di nuove tecnologie dev'essere veicolato in questo senso."
>
> **Yoshinori Kitase**

Nobuo Uematsu: Sono totalmente d'accordo. Bisogna andare cauti con la nuova tecnologia e implementarla in maniera graduale all'interno dei videogiochi. La storia e il messaggio che gli sviluppatori vogliono trasmettere devono rimanere la qualità più importante di un titolo.

Super Console: Qual è l'aspetto di *Final Fantasy X* di cui siete maggiormente soddisfatti?
Yoshinori Kitase: Dovendo sceglierne uno, sicuramente l'inserimento delle voci, reso possibile dal formato DVD. Ma il passaggio ad un hardware superiore ci ha consentito di migliorare sensibilmente tutto il comparto estetico e di lavorare più liberamente, senza le limitazioni imposte in passato dall'hardware di PSone. Per uno sviluppatore è essenziale dare libero sfogo alla propria fantasia.
Shinji Hashimoto: Il rovescio della medaglia è rappresentato dalla quantità di lavoro che un titolo come **FFX** richiede. Rispetto al passato, sono necessari più artisti, più musicisti, programmatori… E i tempi di sviluppo si allungano sensibilmente.

Super Console: Esiste invece qualche comparto del gioco che migliorereste ulteriormente, avendo del tempo a disposizione?
Yoshinori Kitase: E' difficile rispondere perché, avendo del tempo, penso che qualsiasi sviluppatore continuerebbe a migliorare il proprio titolo all'infinito. Posso dire che al momento dell'uscita del gioco in Giappone eravamo tutti soddisfatti al 100% di **Final Fantasy X** e non sentivamo il desiderio di modificare alcunché. Il successo ottenuto fra pubblico e critica ci ha rassicurati e credo che il gioco abbia rappresentato un punto di svolta importante per Squaresoft, segnando il passaggio della casa alla generazione attuale di console…
Shinji Hashimoto: …e vendendo diversi milioni di copie! (*risata generale*)

Super Console: La versione PAL di Final Fantasy X è praticamente ultimata. A quali progetti vi dedicherete ora?
Yoshinori Kitase: Nojima ed io stiamo lavorando ad un progetto di cui al momento possiamo dire davvero poco. Quello che posso lasciarmi sfuggire (*ride*) è che **Final Fantasy X** ha avuto un ottimo successo sia in Giappone che negli Stati Uniti, e ci sono le premesse perché faccia bene anche in Europa. Quindi cercheremo di "espandere" il mondo di **FFX** con il nostro prossimo titolo, magari utilizzando le stesse ambientazioni…

Shinji Hashimoto: Pur essendo il producer di **FFX**, di solito io mi occupo dell'aspetto più "commerciale" dei giochi. Vendite, marketing... La parte più noiosa, insomma (*ride*) . Nei prossimi mesi sarò quindi impegnato a promuovere i prossimi titoli Squaresoft in uscita in Giappone.
Nobuo Uematsu: Io ho terminato da poco la colonna sonora di **Final Fantasy XI** e sto lavorando simultaneamente a più progetti, di cui purtroppo non posso rivelare nulla.

Super Console: Il vostro coinvolgimento nei prossimi episodi di *Final Fantasy* sarà quindi limitato?
Shinji Hashimoto: Escludendo Uematsu-san, diciamo di sì. L'undicesimo episodio è a buon punto e del dodicesimo capitolo si sta occupando il team di Yasumi Matsuno, che è anche al lavoro su **Final Fantasy Tactics** per il GameBoy Advance.

Super Console: Con *Final Fantasy XI* la serie tenta il grande salto verso il gioco online. Quali sono le motivazioni alla base di questa scelta? Sappiamo che in Giappone sono già più di due milioni gli utenti che possono accedere a Internet tramite una connessione a banda larga, ma ritenete che i mercati occidentali siano pronti per il gioco online?
Shinji Hashimoto: Il passaggio all'online è stato quasi obbligato. Quando stavamo pensando al futuro della serie, qualche anno fa, non abbiamo potuto fare a meno di notare il boom che stavano attraversando i collegamenti casalinghi e la soluzione di realizzare un episodio online ci è parsa quantomai indicata. Sulla questione dei mercati occidentali, è impossibile rispondere. Sinceramente non è possibile essere sicuri al 100% anche del successo che **FFXI** potrà avere in Giappone, sebbene i collegamenti broadband stiano crescendo a ritmo esponenziale negli ultimi mesi. Siamo solo all'inizio. Proviamo e vedremo cosa succede.

Super Console: Una domanda specifica per Uematsu-san. Lo stile dei suoi accompagnamenti musicali è ormai un marchio della serie. Quali sono le influenze maggiori da cui trae ispirazione per i propri componimenti?
Nobuo Uematsu: Non cerco ispirazione da un particolare artista o da un preciso genere musicale, ma da tutta la musica che ascolto quotidianamente. Cerco anche di fare in modo che il soundtrack si sposi alla perfezione con la storia del gioco e che coinvolga l'utente proprio come può fare la grafica.

> Credo che il livello medio delle colonne sonore dei videogiochi sia piuttosto basso.
>
> **Nobuo Uematsu**

Super Console: Le piacerebbe lavorare con qualche rockstar o artista in particolare per il soundtrack dei prossimi titoli?
Nobuo Uematsu: Impazzirei letteralmente per lavorare con Elton John (*risata fragorosa del resto del team*). Parlando seriamente, è difficile rispondere. Quello che mi interessa è lavorare con musicisti in gamba, a prescindere dal fatto che siano famosi o meno. La scelta è comunque complicata dal fatto che **Final Fantasy** viene giocato in tutto il mondo e la musica deve riflettere i gusti degli utenti di tutte le nazioni.

Super Console: In Giappone vengono spesso pubblicate le colonne sonore dei videogiochi più famosi, dando vita ad un mercato assolutamente inimmaginabile in Occidente. Qual è a suo modo di vedere il motivo principale del mancato successo di questi CD in Europa e USA?
Nobuo Uematsu: Hmmm, sarò molto franco nell'esprimere questo concetto. Credo che il livello medio delle colonne sonore dei videogiochi sia piuttosto basso e se devo spendere 2.000 o 3.000 yen per un CD, non vedo perché dovrei preferire il soundtrack di un gioco a un disco di musica "vera". Personalmente, se fossi un utente e non lavorassi in questo settore, credo che non comprerei nemmeno un CD con la colonna sonora di un videogioco. Ritengo che ci siano tre punti fondamentali su cui lavorare affinché si assista ad un miglioramento della componente musicale. In primo luogo, il compositore deve trattare la colonna sonora di un videogioco come se fosse un disco vero e proprio, dando il massimo di se stesso. Secondo, il publisher dovrebbe sempre vendere il soundtrack dei propri giochi, un po' come accade nell'industria cinematografica. Terzo, ci dovrebbe essere un coinvolgimento maggiore di rockstar e artisti esterni all'industria videoludica. Solo lavorando su questi tre aspetti sarà possibile pensare di penetrare i mercati musicali americani ed europei. E questa è una cosa a cui tengo veramente, tant'è vero che ho intenzione di contattare i più famosi compositori di musiche per videogiochi per discutere della situazione, collaborare e magari pubblicare un CD con i nostri pezzi migliori.

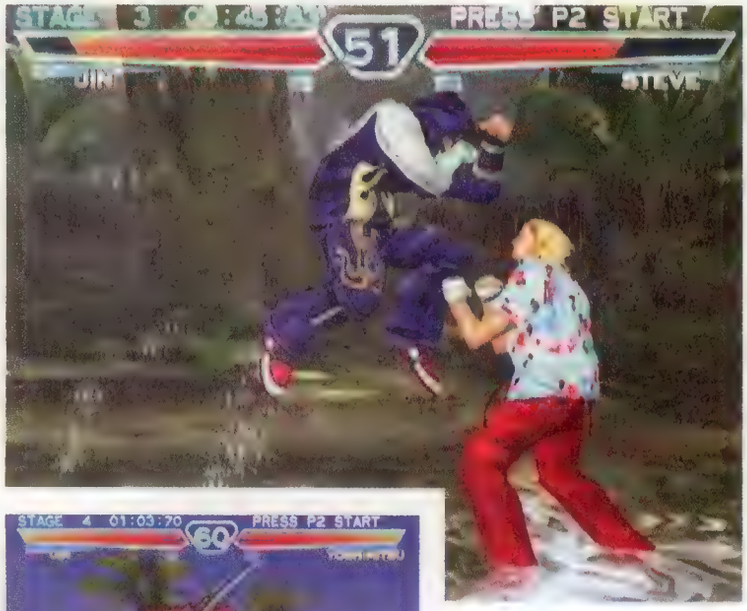
Nella foto, da sinistra a destra, Shinji Hashimoto, Yoshinori Kitase, Nobuo Uematsu e Kazushige Nojima.

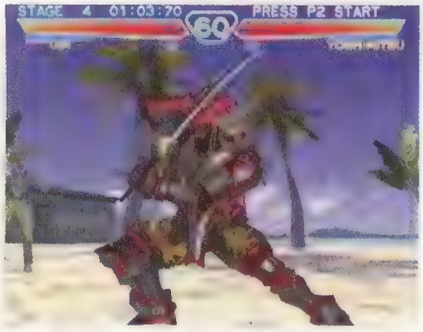
BLACK BOX Games
WWW.BLACK-BOX.IT
Il nuovo modo per comprare online
X Rivenditori
Sito online dedicato ai rivenditori. Disponibilità in tempo reale di console e videogiochi e relativi prezzi
X Privati
Vendita di videogiochi e accessori per tutte le consolle e personal computers. Prodotti esclusivamente Pal e di distribuzione italiana.
PS2-GBAdv-Pc-XBox-Psone-GBcolor
Rivenditore autorizzato NINTENDO
BLACK BOX Via Masini 101 - 50051 Castelfiorentino (Fi)
tel 0571684774 fax 0571628989

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Tekken 4

Il quarto torneo King of Iron Fist ha finalmente avuto inizio: se amate **Tekken** e ve la sentite di affrontare uno scandaloso Heihachi seminudo, questa potrebbe essere la più grande esperienza della vostra vita di videogiocatori...





La rappresentazione dell'acqua, per quanto priva di riflessioni reali dell'ambiente circostante, è assolutamente spettacolare, nonché completa di schizzi assortiti.

Nella modalità Tekken Force capita di frequente di trovarsi di fronte una decina di avversari. Il caos e il divertimento che ne conseguono dovrebbero essere facili da immaginare...

di erikpede

A due anni di distanza dal terzo torneo King of Iron Fist, Heihachi Mishima è ancora alla disperata ricerca dei geni demoniaci che avrebbe dovuto sottrarre a Ogre, e che invece non è riuscito ad ottenere. Conscio della presenza di tali geni nel sangue di Jin e del redivivo Kazuya, Heihachi decide di organizzare un quarto torneo per attirarli in trappola e sfruttare i loro corpi per procedere con i suoi esperimenti. Questo, in sintesi, l'antefatto di **Tekken 4**, la cui semplicità è eguagliata in estensione soltanto dalla portata delle novità che questo quarto episodio introduce nella storica serie targata Namco.

Tekken 4, così come i suoi predecessori, è fondamentalmente un picchiaduro basato sull'immediatezza e sulla manualità più spinta, assolutamente essenziale per la corretta esecuzione delle interminabili combo che costituiscono le fondamenta del gameplay a cui i fanatici della saga sono ormai da anni abituati. Ciò non vuol dire, però, che Namco abbia esaurito i suoi assi nella manica, e infatti **Tekken 4** rivoluziona sotto diversi aspetti la fisionomia e le caratteristiche di una struttura di gioco che rimane comunque collaudata e affidabile, ed ora più gratificante che mai.

Il design delle arene, tanto per cominciare, è stato adeguato a quelli che sono i dettami del pensiero moderno in materia di picchiaduro, il che significa che i livelli di **Tekken 4** sono delimitati da confini ben precisi e presentano dimensioni che variano in base all'ambientazione. Nelle locazioni più grandi la differenza non è immediatamente percepibile per chi proviene dai vecchi **Tekken**, ma non appena ci si sposta in una delle arene più ristrette non si può fare a meno di rendersi conto che il limitato spazio a disposizione impone un nuovo ritmo agli scontri, con i combattenti costantemente a contatto e i tentativi di evasione che acquistano un'importanza prima sconosciuta. La corretta gestione degli spazi, inoltre, appare vitale soprattutto in virtù della presenza di un'altra innovazione di grosso calibro, ovverosia il debutto dei fondali interattivi. Muri, statue ed altri ostacoli (alcuni dei quali possono essere demoliti) fanno per la prima volta la loro comparsa all'interno dei livelli di **Tekken**, aggiungendo ulteriore profondità ai combattimenti e richiedendo al giocatore una discreta dose di attenzione nelle manovre di avvicinamento agli elementi fissi. Ritrovarsi spalle al muro, infatti, equivale solitamente ad essere schiacciati contro il muro stesso e successivamente tempestati di calci e pugni in sequenza, così come costringere l'avversario al contatto con un ostacolo vuol dire acquisire un vantaggio immediato e tangibile. Le carte in tavola, però, possono cambiare in qualsiasi momento, dato che Namco ha ben pensato di concedere la possibilità di eseguire un repentino scambio di posizione tra i lottatori tramite un'apposita presa, il cui peso nell'economia di gioco può essere compreso pienamente solo nel momento in cui si iniziano a sfruttare efficacemente le pareti, le cabine telefoniche, le casse e gli altri elementi che affollano e delimitano le arene. Arene che, in linea con quanto s'è visto di recente in altri picchiaduro tridimensionali, sono movimentate da dislivelli che possono essere anche piuttosto marcati, a tutto vantaggio della varietà delle situazioni che si vengono a creare nel corso degli incontri.

Più che stravolta, fortunatamente, l'anima di **Tekken 4** esce arricchita e rinvigorita dal sapiente processo di revisione operato da Namco, che ha saggiamente scelto di lasciare intatto lo spirito della serie. Anche questa quarta edizione, quindi, è improntata all'adozione di una condotta di gioco aggressiva, ma non decerebrata; pigiare i tasti a caso non rende granché e il comportamento degli avversari manovrati dalla CPU è sufficientemente vario e corretto, generalmente privo delle palesi istanze di raggiro ai danni del giocatore che contraddistinguono, tanto per fare un esempio, la saga di **Dead Or Alive**. Le combinazioni di colpi alti e bassi mescolati in serie, le spazzate ripetute sulle costole dei lottatori finiti al suolo e le immancabili "juggle" (sequenze di attacchi inferti ad un personaggio spedito in aria e fatto "rimbalzare" a suon di sberle) sono sempre presenti, ma in **Tekken 4** vengono in qualche modo

*Non sarà sfacciata come le donnine discinte di **Dead Or Alive**, ma Christie è senza ombra di dubbio uno dei personaggi femminili più gradevoli della storia dei videogiochi.*

Quest'arena, chiaramente ispirata al film Fight Club, *è una delle più piccole e strette: combattere al suo interno costituirà un'esperienza totalmente nuova per chi è cresciuto con **Tekken**.*

rinfrescate grazie ad una gestione più completa degli spostamenti laterali, che ora permettono di girare intorno all'avversario e non solo di scartarne lateralmente gli affondi. Decisamente più tradizionale, quasi a voler mantenere un legame con il passato della serie, la rosa dei personaggi disponibili, provenienti in larga parte dai 4 episodi precedenti del franchise e affiancati da tre nuove entrate che portano nei paraggi della ventina di unità il totale dei combattenti selezionabili (decisamente pochini, a voler essere onesti). Il bilanciamento dei lottatori già noti e le tempistiche dei loro attacchi sono stati rivisti (certi partecipanti al torneo continuano comunque ad essere visibilmente più forti degli altri), il parco mosse di Jin è stato radicalmente modificato, il design dei personaggi più vecchi è stato ritoccato per rispecchiare il passaggio del tempo, e l'arrivo del pugile Steve Fox ha portato una gran bella ventata di aria fresca, al punto che utilizzando il biondo boxeur britannico (il cui repertorio di attacchi comprende unicamente pugni e schivate) si ha la piacevolissima impressione di trovarsi di fronte ad un gioco completamente nuovo, assai diverso dal "solito" **Tekken**.

Sul fronte della realizzazione tecnica, **Tekken 4** si presenta come una specie di esempio da seguire per tutte le future produzioni per PlayStation2. A partire dall'algoritmo di anti-aliasing attivabile e disattivabile a discrezione del giocatore (un modo per far vedere che le prestazioni del motore non risentono dell'abilitazione dell'algoritmo in questione, probabilmente) e dai 60 frame al secondo costanti, **Tekken 4** non fa che mettere in luce le potenzialità dell'hardware Sony, abitualmente messe in dubbio da chiunque abbia un minimo di tempo libero per aprire bocca e mettere in moto le corde vocali. La modellazione dei personaggi, le numerosissime animazioni (sempre fluide e ben raccordate, a dispetto della complessità dei gesti implementati e della sensazione di agilità e potenza che sono deputate a trasmettere), la pulizia e il dettaglio dei rivestimenti, l'abbondanza dei particolari in movimento (vestiti e capelli ondeggiano in modo molto naturale, se si escludono alcune eccezioni di scarso rilievo), la complessità dei fondali (pieni di oggetti grandi e rifiniti, sezioni animate, spettatori che in certi casi possono addirittura essere colpiti per sbaglio nella foga della lotta), l'eccellenza degli effetti speciali (vedere le superfici liquide per credere) e l'efficienza dell'illuminazione dinamica fanno di **Tekken 4** una vera festa per gli occhi, in particolar modo per i pochi fortunati possessori di televisori dotati della modalità Progressive Scan (qui supportata per la prima volta in assoluto in un videogioco). Naturale, a questo punto, che il comparto audio passi un po' in secondo piano, nonostante gli effetti sonori siano convincenti, il parlato campionato (in inglese e giapponese, a seconda della nazionalità degli interlocutori) sia ottimo e i temi musicali accompagnino più che adeguatamente i frenetici combattimenti.

La longevità, infine, dovrebbe essere garantita dalla pletora di modalità approntate da Namco. Quella principale è denominata Story e permette di affrontare il torneo con il conforto di brevi approfondimenti della narrazione, sequenze iniziali disegnate a mano e animazioni conclusive in CG (da vedere e rivedere nella sezione Theater), mentre le modalità secondarie sono le classiche Arcade, Time Attack, Vs., Team Battle, Survival, Practice e Training. Prevedibile il ritorno del Tekken Force, mini-picchiaduro a scorrimento già visto in **Tekken 3** e qui riproposto in forma ampiamente rivista e corretta, al punto da renderlo finalmente un'aggiunta gradita e rilevante e non un mero bonus dell'ultimo minuto. In definitiva: **Virtua Fighter 4** rimane tuttora il Picchiaduro dell'Uomo che Pensa, mentre **Tekken 4** può fregiarsi di diritto del titolo di Picchiaduro dell'Uomo che Attacca. Le distanze, però, si stanno accorciando, e questo non può che essere un bene per l'utenza PlayStation2, libera di prendere il meglio dei due mondi...

voto 9 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SEGA-AM2** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Virtua Fighter 4

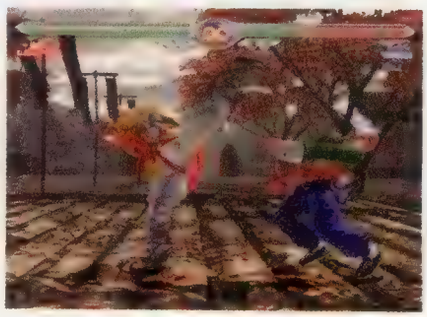
Il capolavoro di Yu Suzuki giunge in Italia in una versione estremamente fedele all'originale nipponico, comprensiva della modalità video a 60Hz.

di diegocortese

Nove anni sono trascorsi dall'apparizione del primo **Virtua Fighter**. Un lungo periodo di tempo in cui, attraverso sequel e spin-off, Yu Suzuki ha portato avanti la propria personale visione del picchiaduro a incontri poligonale, improntata sul realismo grafico e strutturale per consentire al giocatore di esprimere al meglio tecnica e riflessi. Una formula che Suzuki non ha mai tradito, anche quando la concorrenza si è dimostrata superiore, affinandola fino ad arrivare a questo quarto episodio che può essere tranquillamente definito una perfetta fusione tra realismo, tecnica e spettacolarità.

Eseguire le tecniche di combattimento in **Virtua Fighter 4** non richiede articolate combinazioni di pulsanti e spostamenti della croce direzionale; al contrario sono sufficienti movimenti immediati spesso concatenabili in lunghe combo. Caratteristica che ad una prima analisi superficiale porta ad identificarlo come un picchiaduro "per smanettoni", in cui è sufficiente pigiare a caso i tasti del pad per ottenere una vittoria facile. Niente di più falso, come la stessa CPU regolata ai massimi livelli di difficoltà può dimostrarvi. Agite in modo istintivo senza considerare le azioni compiute dal vostro avversario e vi vedrete contrastare ogni mossa per poi essere terminati in pochi istanti da una combo micidiale. Riuscire a sfruttare pienamente il sistema di combattimento richiede molta pratica. Il primo passo consiste nella memorizzazione delle oltre settanta differenti mosse disponibili per ogni personaggio, la cui esecuzione si effettua combinando l'uso della croce direzionale a tre pulsanti (per pugno, calcio e parata). La curva di apprendimento delle tecniche varia a seconda del tipo di combattente selezionato e dello stile che adotta: alcuni risultano immediatamente efficaci mentre altri necessitano di maggiore esercizio che viene però ricompensato da una più elevata letalità. L'ampio repertorio di tecniche comprende non solo combinazioni, ma anche colpi singoli che vengono impiegati per stordire o aprirsi un varco nelle difese nemiche. A questo scopo, una volta assimilate tutte le mosse, bisogna studiare le animazioni dei personaggi in modo da comprendere in anticipo l'azione più indicata da compiere. Invece di limitarsi a parare o schivare un attacco, lo si può intercettare con un proprio colpo più veloce o una contromossa in modo da sorprendere l'avversario e impedirgli di reagire. Essenziale è poi "assorbire" quella serie di tecniche comuni a tutti i personaggi, quali ad esempio l'attenuazione del danno da caduta, gli attacchi ad un rivale atterrato, la ripresa rapida dallo stordimento o il ritorno accelerato in posizione eretta. In mano a due giocatori esperti **Virtua Fighter 4** si trasforma in un frenetico scambio di colpi, prese, schivate e contromosse dall'esito imprevedibile. Per esaltare una tale struttura di gioco, Yu Suzuki ha scartato le scenografiche ambientazioni del precedente episodio, preferendogli i vecchi ring dai confini uniformi che incentivano le tattiche aggressive. Oltre a variare nelle dimensioni, le arene possono presentare confini privi di protezione (oltre ai quali si viene squalificati per Out of Ring), pareti che amplificano il danno provocato e strutture danneggiabili. Le differenti tipologie di stage aggiungono un'ulteriore componente strategica oltre a giovare alla varietà degli incontri.

L'estrema profondità del sistema di gioco e le innovazioni apportate in **Virtua Fighter 4** compensano due difetti cronici della saga: l'esigua rosa di combattenti disponibili e l'eccessiva tendenza al riciclo. Dei tredici partecipanti al quarto torneo mondiale di arti marziali solo due sono i nuovi arrivati (il monaco shaolin Lei Fei e la praticante di vale tudo Vanessa) mentre tutti gli altri sono veterani. Assente il sumotori Taka Arashi (introdotto nello scorso episodio) per non essere riuscito ad accattivarsi le simpatie del pubblico. La parte del boss spetta ancora alla cromata Dural, il cui passaggio alla categoria di personaggio giocabile avviene solo dopo aver soddisfatto richieste di gioco piuttosto difficili. Come nel coin-op, è concessa la possibilità di associare ad uno o più combattenti un Grade System che registra la carriera del giocatore. Grazie ad esso è possibile esaminare i propri risultati agonistici, ma anche complesse statistiche di impiego delle tecniche di gioco che mettono in risalto eventuali carenze. Il Grade System assegna inoltre un grado di abilità che viene incrementato mediante l'accumulo di punti esperienza



L'avanzamento nel Grade System consente di sbloccare nuovi set di colori degli abiti dei personaggi, fungendo da ulteriore riscontro visivo dell'abilità del giocatore.

durante gli incontri in coppia e sconfiggendo avversari di grado superiore in appositi Ranking Match.

Dimostratasi sempre avara di extra nelle passate conversioni degli episodi della saga, AM2 ha invece dotato **Virtua Fighter 4** di modalità aggiuntive originali e stimolanti. La più interessante è senza dubbio il Kumite Mode, ideata per consentire al singolo giocatore di usufruire del Grade System senza doversi per forza scontrare con un amico. In pratica si tratta di un Versus Mode simulato dove si viene sfidati da giocatori virtuali dotati di stili di combattimento e abilità differenti. Oltre a progredire nella scala di titoli del Grade System, attraverso il Kumite Mode si possono collezionare svariati capi d'abbigliamento con i quali personalizzare l'aspetto dei propri combattenti. Sempre chi non ha la fortuna di avere amici che condividano la propria passione per i picchiaduro troverà particolarmente utile l'A.I. Mode, attraverso il quale creare avversari virtuali addestrandone l'intelligenza artificiale a suon di mazzate. L'uso a cui si può destinare il proprio allievo non si limita a patner nel Versus Mode ma può diventare anche un mezzo per dimostrare la propria abilità di addestratore organizzando sfide contro quelli creati dagli amici. Vista la complessità del sistema di gioco sviluppato da AM2, la modalità di addestramento è stata studiata in modo da fornire tutti i parametri necessari ad apprendere e migliorare le varie tecniche. E' inoltre compresa una sezione didattica ricca di informazioni, dimostrazioni e test in cui mettere in pratica quanto imparato. La presenza di Extra principalmente pensati per il gioco in singolo equilibra l'assenza di elementi di contorno che ricompensino il completamento dell'Arcade Mode che, come nelle precedenti edizioni, è stato convertito in maniera pedestre senza l'aggiunta di sequenze finali o personaggi segreti. E' evidente però che per godere delle suddette modalità non bisogna appartenere a quel genere di giocatori che considerano finito un picchiaduro una volta completato con tutti i personaggi. A chi affronta i beat'em up in modo superficiale, **Virtua Fighter 4** ha ben poco da offrire, tanto che l'interesse potrebbe esaurirsi poche ore dopo le prime scaramucce.

La maggiore attenzione rivolta dallo staff diretto da Yu Suzuki alla componente strutturale della propria creazione rispetto a quella estetica è dimostrata anche da una grafica la cui somiglianza con il coin-op poteva essere accentuata. Esclusi i consistenti problemi di anti-aliasing, che tendono ad essere dimenticati una volta immersi nel gioco, si tratta comunque di differenze che potrebbero infastidire solo i più pignoli. Per ogni piccolo dettaglio mancato vi sono decine di macroscopici effetti spettacolari come l'affossamento di neve e sabbia al passaggio dei giocatori, il movimento delle superfici liquide, lo sgretolamento della pavimentazione di alcuni ring, la variegata fauna ittica dell'acquario o i fulmini che demoliscono il fondale del Colosseum. Ma ciò che più conta è l'assoluta solidità dell'engine grafico latore di immagini aggiornate costantemente ogni sessantesimo di secondo.

Come abitudine nei titoli Sega, l'adattamento europeo del gioco si è rivelato estremamente rispettoso della versione originale. L'inserimento della modalità video a 60Hz permette di escludere problemi di riduzione di velocità o di restringimento dello schermo, presenti solo se si ha la sfortuna di avere un televisore eccessivamente vecchio e quindi incapace di supportarla. Nel localizzare i testi in italiano si è preferito lasciare in inglese le voci delle opzioni e i nomi dei capi d'abbigliamento da applicare ai personaggi, traducendo solo le scritte che ne illustrano il significato. Completamente tradotte invece le ventisei lezioni che compongono l'approfondita modalità di apprendimento.

In un periodo in cui i giochi vengono rivolti sempre più ad un pubblico di massa, **Virtua Fighter 4** si erge a difensore dei diritti dei videoplayer di razza, immuni al fascino effimero di donnine dalle forme procaci o di stravaganti sottogiochi. L'opera di Yu Suzuki è pensata per chi ha voglia (e tempo) di dedicarsi completamente all'arte del picchiaduro esercitandosi per ore al fine di sviluppare una tecnica perfetta. Chi non si riconosce in questa definizione farebbe bene a rivolgersi a beat'em up che offrano una forma di divertimento più immediata, ma anche meno duratura.

voto 9 su 10

Nel gioco sono disponibili quattordici differenti arene alle quali se ne aggiungeranno alcune segrete.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SQUARE/DISNEY** SVILUPPATORE **SQUARESOFT** GENERE **AZIONE/RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Kingdom Hearts

L'accordo Squaresoft/Disney ha prodotto l'inatteso. Un gioco divertente e appassionante. Una storia complessa e toccante. Un ottimo esordio per un franchise dalle notevoli potenzialità.

di marcellocangialosi

Boss mastodontici (sopra) ed effetti speciali a go-go (in alto) confermano la buona qualità di un motore grafico che in principio di avventura appare solo mediocre.

Non è certo la prima volta che Disney si affaccia sul mercato dei videogiochi. Sono infatti centinaia i titoli realizzati negli ultimi 10 anni dalla sua divisione Interactive, per PC e per i maggiori sistemi di intrattenimento elettronico. Come per tutte le grandi società operanti nel settore del divertimento (vedi anche Universal), l'interesse di Disney verso l'intrattenimento elettronico è comprensibile. Allo stesso modo ineluttabile è sempre stata una produzione dagli spunti ludici adatti al target d'utenza fortemente infantile (dagli 8 anni in giù) a cui si rivolge la produzione disneyana nel suo complesso. I più famosi personaggi Disney sono stati trasferiti dalla carta al monitor e trapiantati in platform game, rhythm game, avventure grafiche o giochi educativi, tanto grazie all'operato di team di sviluppo interni, quanto attraverso la concessione di licenze a società terze (si pensi a Konami con il suo **Dance Dance Revolution Disney MIX**). La strategia Disney per la conquista del mercato videoludico ha subito un'interessante alterazione qualche anno fa, con l'annuncio dell'accordo fra il colosso americano e la giapponese Square per lo sviluppo congiunto del qui presente **Kingdom Hearts**. Siamo alle solite, si è pensato. Anche Square si piega al cospetto del Dio denaro di una decina di gradi in più rispetto a quanto non lo fosse già per evidenti problemi finanziari. Anche Square si incammina per la via bastarda del soldo facile con un gioco per bambini con personaggi paciocconi schifosamente politically correct. Sarà una schifezza. Fastforward ad oggi e l'esito dell'accordo è stupefacente. Ironicamente, dopo anni di **Final Fantasy**, **Kingdom Hearts** è l'unico prodotto sinceramente originale realizzato dalla casa nipponica nell'ultimo quinquennio. Ed è anche dannatamente valido.

Basta ammirare l'invitante trailer che occupa lo schermo nell'attesa che il giocatore dia inizio alle danze per comprendere l'impegno profuso da Square e Disney nello sviluppo dell'intero prodotto. Un impegno che non smetterà di manifestarsi in ogni istante di gioco, fin "dentro" ai titoli di coda. Ciononostante, in principio **Kingdom Hearts** non sorprende, anzi. Il trapasso dall'incredibile qualità della sequenza introduttiva in CG alle prime e scialbe ambientazioni poligonali può essere traumatico. I 30fps che cadenzano l'avvicendamento di un onesto numero di poligoni, pongono leciti interrogativi sull'identità della console che poco prima ha macinato le orge geometriche di **Jak & Daxter** al doppio della velocità. Osservare l'andirivieni del mare in tre fotogrammi di animazione sul bagnasciuga dell'atollo su cui principia l'avventura, desta il ricordo di escamotage grafici paleocristiani. Ma pian piano il titolo cresce. Cresce dentro e fuori il giocatore. Dentro: dopo alcune ore l'evidente piattezza delle texture viene riletta alla luce di una chiara volontà "cartoonizzante", che rinnega l'abusato cel-shading per abbracciare un più efficace gouraud shading. Dopo una prima fase di assuefazione ci si ritrova completamente risucchiati in un cartone animato dalle evidenti ingerenze disneyane, complici anche ambientazioni e personaggi tratti da lungometraggi come *Tarzan*, *Aladdin*, *Nightmare Before Christmas*, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, *Peter Pan*, *Hercules*, *Pinocchio*, *La Sirenetta* e così via. Fuori: come la sagoma di Yorda risplende nell'oscurità della sua prigione, le animazioni risplendono nella modestia scenografica circostante. Qui è dove la mano Disney ha calcato con forza. Le espressioni facciali, in particolare, sono formidabili. Guance, sopracciglia, labbra, mento, palpebre si muovono di concerto per trasmettere emozioni. Qui il labiale non è seguito solo da puntuali movimenti delle labbra, ma anche dalla danza corale di tutti i connotati del volto. I muscoli delle sopracciglia si inarcano, le guance si contraggono e le labbra si distendono per dare forma alle parole. L'impressione è quella che siano effettivamente i personaggi a parlare piuttosto che i doppiatori a dargli voce. Certo, il tutto è apprezzabile unicamente nelle scene di intermezzo in tempo reale (laddove i dialoghi standard vengono illustrati attraverso semplici baloon testuali come nel più classico dei RPG Square), ma la qualità è tale da meritare questo lungo elogio. L'apporto di Square alla cosmesi di **Kingdom Hearts** si manifesta soprattutto attraverso gli sbalorditivi effetti speciali innescati dai combattimenti o dall'evocazione dei summon. La nuvola azzurra che avvolge il genio mentre schizza fuori dalla sua lampada, le fiamme sprigionate dalla bocca di un vulcano ostruito da un imponente demonio, i lampi, il fumo, le distorsioni e tutti gli elementi del creato Square investono lo schermo con disarmante leggiadria, sporadicamente macchiata da fulminei e trascurabili rallentamenti. Mentre il giocatore fa scorrere il suo alter ego lungo il classico percorso di livelli d'esperienza, acquisendo nuove magie e nuove abilità, la pirotecnia di **Kingdom Hearts** cre-

L'aspetto dei protagonisti può variare in alcuni mondi, come in quello di Nightmare Before Christmas e de La Sirenetta.

Una mappa stellare (sopra) indica i mondi visitabili a mano a mano che se ne sblocca l'accesso. Acquisendo nuove abilità in alcuni, si potranno raggiungere nuove aree in altri. Il passaggio da un mondo all'altro si esprime attraverso un semplice sparatutto 3D (in alto) durante il quale è possibile raccogliere item da impiegare per modificare aspetto e prestazioni della propria astronave in una apposita officina.

sce di conseguenza per giungere tutt'altro che esausta ad uno degli scontri finali più maestosi e lussureggianti della storia recente. Gli ultimi momenti di **Kingdom Hearts** strillano Squaresoft da ogni pixel, come se Disney si fosse messa da parte per cedere alla casa nipponica l'onore di chiudere l'esperienza come solo lei sa fare. Asciugata una lacrima dal viso, il giocatore osserva i titoli di coda con la chiara sensazione di aver vissuto un'avventura epica, dimentico dell'infelice esordio sull'atollo e col desiderio di riviverla daccapo almeno un'altra volta (se non altro per giungere al filmato bonus che attende i più caparbi cacciatori di segreti…).

Kigdom Hearts si gioca come uno **Zelda** visto attraverso un RPG Square. Stick analogico al polpastrello, si indirizza Sora, il protagonista, lungo scenografie di modesta estensione, mentre alle sue spalle Pippo e Paperino lo seguono diligentemente (in buona parte dei mondi lungo i quali si dispiega l'avventura sarà possibile sostituire uno dei due con uno specifico personaggio Disney, come Tarzan nella giungla o la sirenetta nell'ambientazione subacquea). Sora cammina o corre a seconda dell'inclinazione dello stick, si arrampica, si appende, salta e attacca come farebbe in un action/platfrom tradizionale, mentre agendo sullo stick analogico destro o sulla croce direzionale può usare oggetti, formulare magie o interagire con alcuni elementi dello scenario, senza interrompere il fluire dell'azione su schermo. Nuove abilità come il volo planato, il supersalto, la capriola o la parata si rendono disponibili man mano che si completano le mille avventure del trio. I combattimenti si consumano nel medesimo contesto grafico/strutturale. Sora, Pippo e Paperino si lanciano in battaglie furiose, il primo ai comandi del giocatore, i secondi alle dipendenze delle rispettive (ed efficientissime) IA. Un sistema di lock-on semi-automatico simile a quello proposto da **Onimusha** o **DMC** (se non viene indicato un obiettivo preciso viene automaticamente attaccato il nemico più prossimo) semplifica le procedure ed in un certo senso minimizza i difetti di una regia virtuale meno lesta di quanto auspicabile. Durante la bagarre bellica non è raro che la prospettiva venga invasa dai partecipanti allo scontro o da spicchi di scenografia su cui il team di sviluppo avrebbe fatto bene ad applicare opportune trasparenze. Tale è talvolta il grado di occlusione da ostacolare una chiara percezione di quanto avviene su schermo, impedendo di reagire ai pericoli con il dovuto tempismo o anche solo di capire se si è sotto attacco o meno. Spesso l'unico modo per farlo è distogliere lo sguardo dall'azione per puntarlo verso l'angolo dello schermo su cui campeggia la barra energetica. Ne conseguono combattimenti dal discreto valore ricreativo vissuti infierendo ciecamente sul tasto di attacco lasciando che gli automatismi del caso facciano il resto. Discorso opposto per quanto riguarda le sfide con i boss. Questi vanno studiati, aggirati e sconfitti con abilità e prontezza di riflessi. Se si eccettua il Bau Bau è la sua mortale roulette, la complessità delle sfide non è altissima, ma riesce comunque ad iniettare una forte dose di adrenalina nel circolo vascolare.

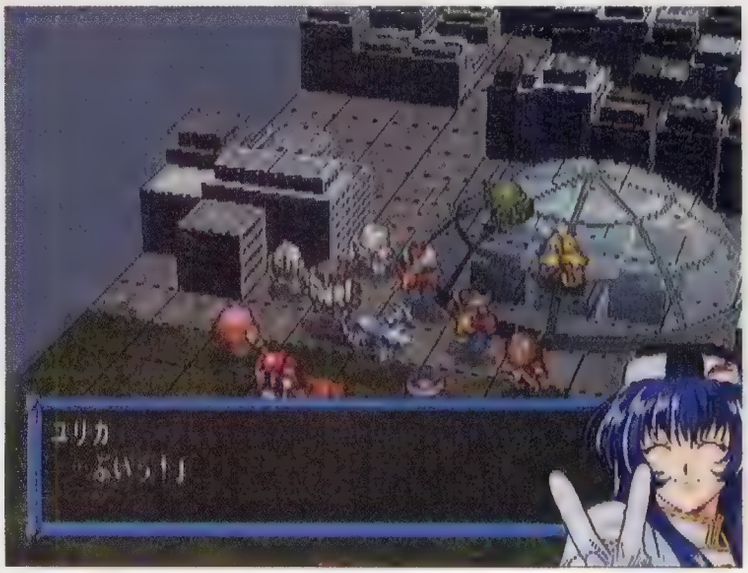
Kingdom Hearts non è difficilissimo. L'esperienza offerta è resa duratura dalla miriade e dalla varietà delle sfide proposte, dai numerosi segreti da scoprire e dalla genuina estensione della mappa di gioco, ma completarla è solo una questione di tempo per i giocatori esperti. Le facoltà di customizzazione del proprio party sono notevoli nell'ambito del genere proposto (è addirittura possibile regolarne il comportamento assegnando diversi livelli di priorità all'esecuzione di ogni azione performabile), ma non è indispensabile approfittarne completamente. Assicurarsi che ognuno dei propri compagni impugni le più potenti armi disponibili e che il loro inventario sia sempre pieno di pozioni rigeneranti di mana ed energia, è quanto basta per andare avanti. Ciononostante, l'ispessimento dell'esperienza prodotto da questi seppur minimi elementi gestionali traccia il profilo di un intrigante ibrido, a metà strada fra l'action game ed il RPG (con nel mezzo una spruzzata di shoot'em up…), che non ha eguali nel panorama videoludico e che merita di segnare l'inizio di una promettente saga. Ma ciò che più di ogni altra cosa affascina di **Kingdom Hearts** è la poesia che canta ai cuori dei fan di Square e Disney. Rivedere i propri beniamini dall'esterno, estrapolati dal contesto in cui la memoria li tiene collocati, produce effetti analoghi a quelli vissuti nei panni di Raiden al fianco del "leggendario mercenario". Il che è soprattutto vero con i personaggi Square, ripresi in buona parte dalla settima ed ottava edizione di **Final Fantasy**. Morti compresi…

voto 8 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **BANPRESTO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **STRATEGIA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Super Robot Taisen Impact

Piuttosto che lanciare la saga di **Super Robot Taisen** su PlayStation2 con un episodio inedito, Banpresto rispolvera un antico progetto di conversione di un titolo per Wonderswan con risultati non eccelsi.

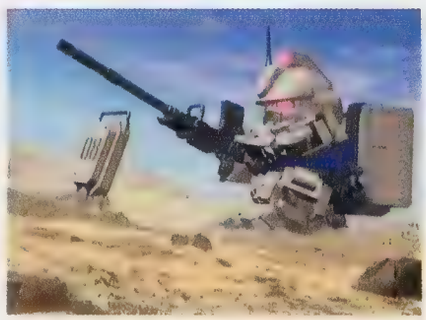


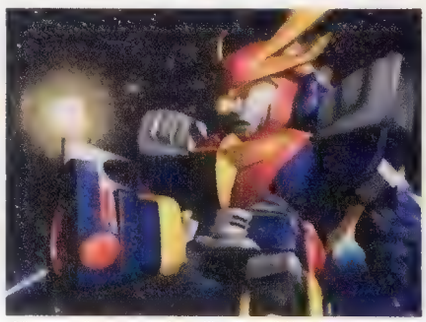
di diegocortese

Nonostante siano passati più di dieci anni dal suo debutto su Game Boy, **Super Robot Taisen** non ha perso il proprio fascino in seno al pubblico nipponico e il suo livello di popolarità è talmente elevato da essere in grado di influenzare il destino di una console in Giappone. Conscia della notevole potenzialità del franchise, un paio di anni or sono Bandai ha ordinato alla sua affiliata Banpresto di sviluppare nuovi capitoli della saga esclusivi per l'allora nuova console Wonderswan, in modo da incentivarne la diffusione. Dei tre progetti realizzati per il portatile Bandai, uno in particolare si è distinto per le notevoli dimensioni, tanto da dover essere diviso in tre episodi differenti: **SRT Compact 2** è un gioco imponente che non meritava di rimanere confinato su una macchina che, nonostante gli sforzi compiuti, non riusciva a sfondare. Per questo motivo venne deciso di svilupparne un rifacimento per PSone, raggruppando i tre episodi in unico gioco. Da allora del progetto si sono avute solo informazioni frammentarie e ufficiose, tanto da portare a temerne la cancellazione, fino a quando, alcuni mesi fa, il gioco non è stato presentato ufficialmente (anche se per una macchina diversa rispetto a quanto ci si aspettava). PlayStation2 è infatti ora la prima console di nuova generazione a possedere nella propria line-up un episodio della saga di **Super Robot Taisen**, ma al prezzo di una conversione affrettata e dalle chiare origini trentaduebittiane.

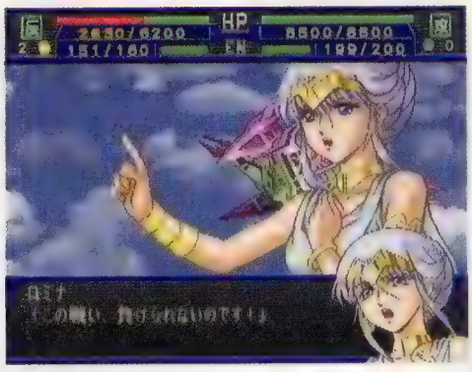
Sebbene nessun episodio della saga abbia mai brillato per le proprie qualità estetiche, perdonare la carente realizzazione tecnica dimostrata da questo gioco risulta difficile anche al più fanatico degli appassionati. In primo luogo le sequenze di intermezzo che descrivono i combattimenti tra i mech sono state "riciclate" da **SRT Alpha** per PSone oppure, nel caso dei robot inediti, realizzate impiegando il medesimo motore grafico. Una scelta evidentemente finalizzata al risparmio estremo su costi e tempi di sviluppo, aggirando nel contempo le critiche mosse dai fan alla scarsa qualità dei modelli 3D di **SRT Alpha** per Dreamcast. Se sprite sgranati e animazioni che spaziavano dal ridicolo al discreto potevano essere accettati su PSone, vederli sfacciatamente riproposti su PlayStation2 è quantomeno offensivo. Lo stesso si può dire per la rappresentazione dei robot sulla mappa di gioco, con piccoli sprite sfocati e statici che si muovono con una lentezza mortale. Per la realizzazione delle ambientazioni Banpresto ha optato per la grafica poligonale, con risultati però non molto distanti rispetto a quanto si sarebbe potuto ottenere su PSone. Come se non bastasse, la società giapponese ha ripetuto il medesimo errore compiuto nella versione Dreamcast di **SRT Alpha**, negando la trasparenza agli edifici che nascondono le unità finché non vi si poggia sopra il puntatore. Di conseguenza per avere un'idea globale del campo di battaglia si è costretti a correggere continuamente l'angolazione dell'inquadratura. Di poco aiuto la nuova mappa stilizzata aggiunta all'interfaccia di gioco, per la cui interpretazione è necessario possedere un'ottima vista o un televisore molto grande. Sempre frutto di riciclo sono le sequenze di dialogo, il cui stile estremamente essenziale si ispira a quelle originali presenti sulla versione Wonderswan: un passo indietro rispetto alle loro controparti in **SRT Alpha**, dove i personaggi venivano mostrati con illustrazioni di notevoli dimensioni. Le uniche note positive di questo disastroso comparto grafico sono i discreti FMV in Computer Grafica e la rappresentazione dei volti dei protagonisti sulla mappa di gioco e durante i combattimenti, illustrazioni grandi e ben definite con una discreta varietà di espressioni. Deludente anche l'accompagnamento musicale, ancora una volta costituito da discutibili arrangiamenti strumentali delle sigle dei cartoni animati oltre che da insipidi brani inediti. Considerata la disponibilità di un intero DVD, c'è da chiedersi perché non siano state inserite anche le canzoni originali.

Ancora una volta, salva **Super Robot Taisen** da un giudizio totalmente negativo la sua componente strutturale, che nel caso di **Impact** è frutto della fusione tra il **Compact 2** per Wonderswan e l'**Alpha** per PSone. Le battaglie avvengono mediante il classico sistema a turni: mentre una fazione effettua il movimento delle sue unità e decide quali avversari attaccare, l'altra attende la propria fase di gioco limitandosi a scegliere di volta in volta il modo in cui i propri mezzi devono reagire all'aggressione. L'esito delle singole scaramucce tra mech viene deciso in modo casuale





Oltre che alla presentazione, l'impiego di filmati in computer grafica si estende anche ai momenti rilevanti della trama.



Durante le scene di combattimento le esclamazioni dei piloti sono recitate dagli stessi artisti che hanno curato il doppiaggio originale.

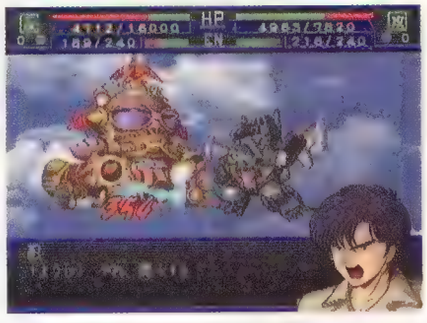
sotto l'influenza però del complesso sistema di valori e abilità che caratterizza ogni personaggio e robot. Si tratta di statistiche studiate in modo da rendere i protagonisti estremamente vicini alle loro controparti animate, cercando nel contempo di rendere possibile la convivenza di tecnologie diverse tra loro (vedi Mazinger e Gundam). Ad arricchire un concept altrimenti elementare vi sono svariate funzioni ed elementi di gioco per la cui dettagliata elencazione queste due pagine non sarebbero assolutamente sufficienti. Ci limitiamo a segnalare che sono incluse tutte le innovazioni apportate nella saga fino a **Alpha** e **Compact 2**, con l'eccezione di alcuni elementi di minore rilievo. L'unica novità di rilievo consiste nel Command Attack, evoluzione del precedete Support Attack mediante il quale è possibile eseguire devastanti attacchi contemporanei di più unità.

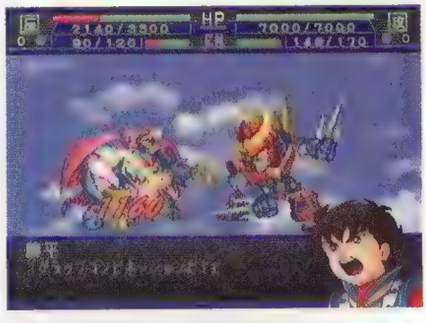
Fedele alla sua natura di Simulation RPG, **Impact** vanta inoltre un elaborato sistema di evoluzione di personaggi e robot. Mediante l'accumulo dei punti guadagnati per ogni nemico colpito, i piloti incrementano il proprio livello di esperienza sviluppando le proprie caratteristiche fisiche e acquisendo nuove magie e abilità (quali la capacità di usare uno scudo o di intercettare i proiettili avversari). La loro crescita può essere in parte manipolata dal giocatore grazie al Bonus Ability System, tramite il quale si possono aggiungere o sostituire le abilità di un personaggio. Queste skill vengono scelte da un elenco i cui contenuti dipendono dai turni impiegati a concludere una missione. Più rapidamente si riesce ad avere la meglio sul nemico e maggiore è la qualità delle abilità offerte. La personalizzazione dei robot avviene invece mediante l'impiego del denaro ottenuto eliminando i nemici, così da potenziare manualmente l'efficacia delle armi o la resistenza e la velocità del mezzo. Ulteriori modifiche possono essere apportate applicando ai mech delle parti aggiuntive che gli donano attributi speciali.

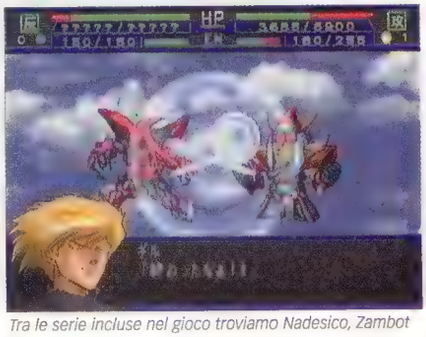
Super Robot Taisen Impact si compone in totale di 80 missioni suddivise in tre episodi, i primi due dei quali si svolgono lungo la medesima linea temporale. Il giocatore controlla quindi due differenti squadre di robot che si riuniscono nel capitolo finale. Ogni episodio è suddiviso in scenari, ognuno dei quali formato da svariate missioni. Mentre l'ordine con cui si affrontano i primi è prefissato, i singoli stage possono essere completati secondo una sequenza decisa dal giocatore. Ciò permette di scegliere in anticipo quelle dal migliore rapporto tra complessità e guadagno di denaro/nuovi robot, rimandando ad un secondo momento le più ardue. In alcuni casi l'ordine prescelto altera la progressione del gioco, che può seguire strade alternative in direzione di due epiloghi differenti. Al fine di incentivare la rigiocabilità, oltre ai finali multipli è stato riproposto il sistema degli Ability Point. Ottenibili soddisfacendo a difficili requisiti di missione, questi punti consentono di sbloccare unità segrete oltre ad uno scenario inedito composto da venti missioni. Stando ai suoi stessi creatori, un giocatore comune non dovrebbe riuscire a completare **Impact** prima delle 80 ore di gioco, anche escludendo le sequenze di combattimento. Una durata nettamente superiore ai precedenti **SRT**, ottenuta grazie ad un sensibile aumento della difficoltà (apprezzabile sin dalle prime missioni). La spietata intelligenza artificiale dei nemici e la loro perenne superiorità numerica obbliga a pianificare attentamente le proprie strategie, sfruttando al meglio ogni opzione offerta dal sistema di gioco. Inutile dire che per chi non possiede una discreta conoscenza della lingua giapponese, riuscire a districarsi tra i vari menù risulta estremamente complicato.

Considerate la deludente componente cosmetica, l'incremento della difficoltà e il prezzo elevato (7.980 yen, circa 69€), **Super Robot Taisen Impact** è più che mai un prodotto dedicato agli appassionati. Un passo indietro rispetto alla volontà di rinnovamento estetico dimostrata con i due precedenti episodi per PSone, volontà che avrebbe potuto portare la serie all'attenzione dei distributori occidentali. Se in futuro Banpresto non si impegnerà a rendere la propria creazione cosmeticamente più attraente, le speranze di vedere la serie uscire dall'arcipelago nipponico resteranno piuttosto basse. Con buona pace dei numerosi anime fan americani ed europei...

voto 6 su 10





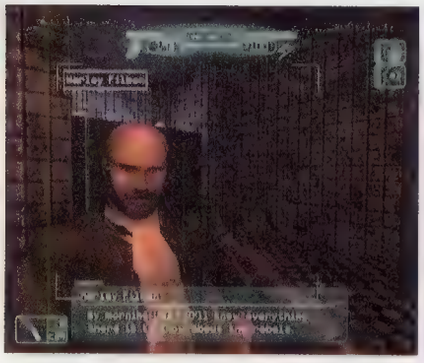


Tra le serie incluse nel gioco troviamo Nadesico, Zambot 3, Daitarn 3, Dangaio, Dancougar, Combattler V e diversi Gundam. Stranamente assente il Mazinger creato tempo fa da Go Nagai appositamente per la saga.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **ION STORM** GENERE **AZIONE/RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Deus Ex: The Conspiracy

Dopo aver sgominato quei fenomeni da baraccone dei Sons of Liberty avete ancora fame di missioni antiterrorismo? Dite addio alla frangia albina dell'amato/odiato Raiden e date il benvenuto ai maranzissimi occhiali scuri di JC Denton.



*L'aspetto agghiacciante dei senza tetto ricorda quello degli zombie di **Resident Evil**: la tentazione di sparare alla testa è forte...*

Una delle tante situazioni in cui la coscienza del giocatore è interpellata direttamente per decidere sul da farsi: l'agente Navarre ci ordina di uccidere a sangue freddo un prigioniero indifeso. Le alternative possibili sono tre: obbedirle, lasciare a lei il lavoro sporco o farcirle il cranio di piombo.

I presupposti che nel 2000 hanno motivato Ion Storm a dare la luce alla versione PC di **Deus Ex: The Conspiracy** erano sicuramente encomiabili. Nelle intenzioni del team di sviluppo capeggiato da Warren Spector non c'era l'ambiziosa pretesa di sconvolgere l'utenza PC con un titolo tecnicamente rivoluzionario, bensì quella di proporre un gioco graficamente onesto corredato da una corposa giocabilità, in grado di miscelare le più classiche dinamiche degli sparatutto in prima persona con delle sostanziose componenti stealth ed RPG; il tutto condito da una trama sorprendentemente elaborata e da una decadente atmosfera cyberpunk. Attingendo a piene mani dalla tecnologia sviluppata nel 1998 da Epic, Ion Storm impiegò il motore grafico di **Unreal** per albergare i contenuti ludici del particolare progetto che aveva in mente, concentrando i propri sforzi nella creazione del gameplay e della storia. In questo modo nacque **Deus Ex: The Conspiracy**, e se dopo due anni ci troviamo ad analizzarne la conversione in formato PS2 è facile dedurre che la prima uscita del titolo in questione riscosse un successo notevole.

Già, due anni, dicevamo. Se due anni fa **Deus Ex** veniva ospitato da un bozzolo grafico che lo rispettava senza inficiarne o esaltarne in maniera incisiva il concept di gioco, nel 2002 deve invece fare i conti con le prestazioni pirotecniche dei giochi PS2 di ultima generazione. E **Deus Ex** soffre: soffre il fatto che già nel 2000 utilizzava un engine vecchio di due anni, soffre un processo di conversione non eccezionale e in ultimo luogo lamenta la sua incancellabile natura PC. L'analisi tecnica di **Deus Ex** è una faccenda spinosa, ma va affrontata subito in principio di recensione perché l'impatto con una grafica così grezza potrà scoraggiare immediatamente i più, impedendo loro di scoprire le valide carte che tutt'oggi questo titolo può giocarsi al tavolo della giocabilità e del coinvolgimento. Purtroppo del comparto grafico di **Deus Ex** non si salva nulla, forse giusto qualche animazione: le texture sono scarne, i poligoni a video pochi (rispetto alla versione PC è stata aumentata la complessità poligonale dei personaggi, ma è difficile rendersene conto con il minestrone texturale che li ricopre), le architetture blocchettose e i colori sgradevoli. Ma soprattutto il gioco denuncia una fluidità che solo occasionalmente (negli ambienti più angusti e disabitati) raggiunge la soglia dei 30 fotogrammi al secondo, altrimenti il frame rate può precipitare fino a lasciar distinguere a occhio nudo i singoli fotogrammi. Fortunatamente la giocabilità complessiva non viene compromessa dalla pigrizia del motore grafico, ma inevitabilmente il feeling dell'esperienza ludica originale ne risulta provato e corrotto. Se perlomeno gli sviluppatori fossero riusciti ad ancorare l'aggiornamento video ai 30fps (che rappresentano oggi il minimo sindacale di qualsiasi produzione ambiziosa, **Halo** incluso), il giocatore sarebbe stato incoraggiato a sorvolare sulla realizzazione tecnica per godere appieno della tanta materia giocabile proposta. Invece, in questo modo, per gustarsi il piatto forte del gioco, il succulento gameplay, si è costretti a digerire un boccone amarissimo. Ed è un peccato, perché sul versante della giocabilità **Deus Ex** si riconferma un titolo ricco e appassionante. Il primo aspetto che lo distanzia dagli sparatutto puri come **Quake** e **Unreal** è la necessità di fare i conti con un numero di munizioni a disposizione generalmente esiguo e con la scarsa reperibilità degli agognati medikit. Ne consegue che in ogni situazione la scelta preferibile si rivela sempre quella di evitare gli scontri a fuoco diretti (al limite è auspicabile ricorrere alla sacra arte del cecchinaggio) muovendosi per il territorio nemico impiegando intensivamente manovre anti-sgamo alla Solid Snake. A conferire spessore al sistema di gioco contribuiscono in larga parte le componenti RPG che hanno reso famosa la versione PC. Ogni singolo progresso nelle missioni (e chiaramente il loro completamento) frutta al giocatore un certo numero di punti esperienza, il cui investimento nel perfezionamento di numerose abilità condiziona palpabilmente le probabilità di superare le fasi di gioco avanzate. Specializzarsi nell'uso di armi a corto raggio può rivelarsi vantaggioso nei combattimenti corpo a corpo, ma diventare abili scassinatori renderà più agevole l'accesso alle aree più sorvegliate dai terroristi. Se invece siete degli irriducibili aficionados delle fiaccolate di Natale e dei botti di

di cristiano**bonora**

capodanno potete sfogare le vostre aspirazioni dinamitarde imparando a maneggiare con destrezza gli esplosivi; dopotutto a che serve forzare una serratura se si può far saltare in aria l'intera porta applicandovi una pratica LAM? Le skill in cui specializzarsi sono in tutto undici (per la cui lista completa vi rimando all'anteprima su **SC**90), cui vanno a sommarsi i potenziamenti bionici che garantiscono un miglioramento cospicuo delle proprie prestazioni fisiche. Una buona strategia consiste nel tenersi da conto sempre un certo numero di punti esperienza, in modo che qualora si incontrino delle difficoltà a superare un determinato frangente di gioco si può ricorrere istantaneamente al potenziamento dell'abilità che si ritiene più utile in quel preciso momento. Ecco quindi un esempio di come lo spazio concesso alla decisionalità del giocatore circa l'evoluzione del protagonista si rifletta poi sulle soluzioni adottabili per risolvere il medesimo problema: immaginate di dover accedere a una stanza custodita da un sistema di allarme collegato a delle telecamere di sorveglianza (che non si possono mettere fuori uso semplicemente sparando come in **Metal Gear Solid 2**, altrimenti forzare l'accesso alla rete informatica che le controlla non avrebbe senso, ludicamente parlando); gli emuli di Swarzenegger che per tutto il gioco hanno puntato sul consolidamento delle abilità offensive potrebbero optare per una strategia di questo tipo: munirsi di piede di porco con cui rompere il vetro di una finestra della stanza, lanciare una granata EMP per disabilitare le telecamere e quindi guadagnare l'interno della stanza con un agile balzo oltre la finestra. Al contrario, i supporter di Diabolik e Lupin che hanno fino a quel punto coltivato le proprie inclinazioni scassinatorie violerebbero il software di protezione alla rete per addormentare le telecamere, dopodiché forzerebbero la porta d'ingresso alla stanza con l'ausilio di un paio di grimaldelli, laddove all'energumeno di cui sopra non ne sarebbero bastati cinque. Libertà kojimiana, non trovate? Alla possibilità di risolvere un problema seguendo approcci differenti si accosta quella di alterare il corso degli eventi narrati a seconda della condotta tenuta durante la missione (presto vi renderete conto che, piuttosto che seguirli alla lettera, trasgredire gli ordini può risultare una scelta più coscienziosa e appagante). Se tutta questa discrezionalità nelle mani del giocatore non fosse sufficiente, il ritmo di gioco è garantito dalla grande varietà di situazioni proposte: infiltrazione, evasione e sterminio costituiscono solo le tre macrocategorie di compiti da portare a termine, arricchiti poi da un'infinità di sottomissioni che variano dalla distruzione o riparazione di obiettivi specifici al salvataggio di ostaggi in balia dei terroristi.

I dialoghi che scandiscono l'evolversi della storia si inseriscono organicamente nella parte giocata (che non viene mai interrotta da invasive sequenze non interattive dalla durata superiore al paio di minuti), rivelandosi sempre funzionali al prosieguo dell'avventura stessa. D'altronde, come in ogni RPG che si rispetti, anche in **Deus Ex** non poteva venir assegnato alla trama un ruolo meramente accessorio. Per questo motivo la "Conspiracy" ci viene svelata con il progressivo sciogliersi dei nodi di un intricato plot, che impersonando il cyborg JC Denton ci vede impegnati a smettere i panni della pedina nelle mani di qualche schizzato conquistatore da terzo millennio per poi rompergli ben bene le uova nel paniere.

Il controllo via Dual Shock supportato da un sistema di puntamento delle armi semiautomatico si dimostra un'alternativa dignitosa alla comunque auspicabile combinazione mouse/tastiera USB. L'interfaccia realizzata appositamente per questa versione PS2 costringe a soventi accessi ai menu degli oggetti e delle abilità senza per questo compromettere la continuità dell'azione di gioco; oltretutto sfruttando le funzioni dei quattro pulsanti della croce direzionale è possibile riporre, gettare o sostituire l'arma attualmente in uso.

Offensivamente brutto nell'aspetto e frustrante nelle primissime ore di gioco, per i giocatori più pazienti **Deus Ex** si rivelerà un'esperienza profonda, appassionante e longeva. Ma con i titoloni attualmente in uscita su questa console varrà la pena di portare tanta pazienza?

voto 7 su 10

La falcata implacabile dei bot meccanici è sottolineata da robuste vibrazioni del pad.

*Saper utilizzare le risorse nemiche a proprio vantaggio è uno dei segreti per salvarsi la pelle in **Deus Ex**: sguinzagliare questi teneri cuccioli allevati in laboratorio contro le guardie che ne sorvegliano la gabbia produce un comodo diversivo funzionale alla fuga di JC.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **YUKE'S** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Eve Of Extinction

Yuke's tenda di far compiere alla categoria dei beat'em up quel salto di qualità che le permetta di riproporsi con forza nel panorama videoludico contemporaneo, introducendovi anche elementi tipici di un'avventura.

La funzione di lock-on su un nemico non ottiene i frutti sperati perché implementata in maniera largamente approssimativa

di giuseppede riso

Non è facile il mestiere del game designer di questi tempi. Il dilemma è sempre lo stesso: imboccare la strada dell'originalità col rischio più che concreto di non incontrare i favori del grande pubblico, oppure placare i propri languori con l'ennesimo action/adventure che verrà dimenticato nel giro di qualche mese? Yuke's è da sempre conosciuta soprattutto per i suoi giochi incentrati sul combattimento (pensiamo a quelli sul wrestling o **Soukaigi**) e con **Eve Of Extinction** ha battuto un sentiero ambizioso: estrapolare gli orientamenti più utili e gli aspetti più riusciti di un gran numero di titoli e rimescolarli per arrivare ad un prodotto "evoluto" che, nella sua completezza, possa essere appetibile a una fetta di mercato più vasta possibile.

L'antefatto: Josh Calloway e la sua ragazza Eliel lavorano per la Wisdom Corporation, una multinazionale operante nel settore della genetica e tecnologie correlate, ma quando i due ne scoprono il coinvolgimento in affari poco puliti, tentano di prendere le distanze dall'operato della compagnia. Wisdom, dal canto suo, non ha alcuna intenzione di lasciare che il proprio cammino venga intralciato, men che meno proprio da insubordinazioni interne. Eliel viene perciò privata della propria anima (!) che viene fusa con un metallo dalle proprietà misteriose per creare una spada luminosa molto simile a quelle viste in *Star Wars*. La ragazza però può ancora comunicare spiritualmente con il proprio amato, riuscendo a indicargli la via per sottrarre l'arma dalle grinfie della spietata società. L'avventura comincia qui, nei panni di Josh pronto a intraprendere una spedizione punitiva per colpire al cuore Wisdom e restituire il suo splendido corpo alla sfortunata Eliel che, intrappolata nella sua "prigione", sarà al tempo stesso strumento di lotta e mentore al servizio di Josh, accompagnandolo telepaticamente coi propri consigli nella tumultuosa traversata (strizzando in parte l'occhio a **Galerians**).

Il giocatore è chiamato a girovagare tra livelli interamente tridimensionali, malmenando gli agenti della Wisdom che gli si pareranno davanti, un po' come avviene in **Sword Of Berserk** (realizzato sempre da Yuke's). Dal momento che le risse sono il sale del gioco, i programmatori hanno ben pensato di mettere a disposizione di Josh diversi mezzi di offesa. Si può decidere di attaccare a mani nude come pure servirsi di un'arma a scelta (tutte taglienti, niente pistole o mitragliatrici), il cui numero sale di un'unità dopo ogni confronto con un boss. Le differenze tra l'una e l'altra non sono solo estetiche ma influenzano range d'azione, velocità d'esecuzione e danni inflitti. I colpi mandati a segno aumentano pian piano il livello di dimestichezza acquisito con l'accessorio utilizzato, così da poter concatenare più fendenti in sequenza e non concedere respiro a chi si ha di fronte. Ma è tutto inutile. I nemici, per quanto si sia cercato di differenziarli nei loro attacchi, sono tutti agenti della corporazione il cui quoziente d'intelligenza è talmente umile da rendere superflua ogni sofisticazione: la stessa spada iniziale va più che bene per sbarazzarsi di qualsiasi scocciatore, anche nelle fasi finali dell'avventura. Superata la prima euforia (le scazzottate, si sa, sono sempre trascinanti) il gioco non riesce a rinverdire l'ebbrezza iniziale e le colluttazioni vengono percepite come un tedioso contrattempo. Di tanto in tanto occorrono sequenze limitatamente interattive durante le quali compare su schermo un tasto del pad da premere prima dello scadere di alcuni secondi per deciderne l'esito, similmente a quanto avviene in **Dynamite Cop**. La loro utilità è pressoché pari a zero; tuttavia rappresentano un piccolo diversivo.

Ma **EOE** non è solo pestaggio. Ogni arma racchiude in sé un potere unico di cui è necessario servirsi in zone prestabilite (per spegnere un braciere rovente e recuperare la chiave altrimenti inaccessibile tra le fiamme, per alimentare un generatore e ridare elettricità ad un edificio, per spiccare balzi sovrumani e molto altro), a patto di aver recuperato due "Ley Seed" (piccoli globi luminosi), ubicati in punti particolarmente aspri. Buona parte del tempo speso

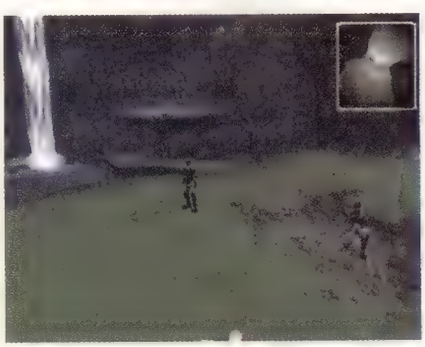
ad esplorare gli stage è finalizzata unicamente alla loro ricerca e per far questo Josh può avvantaggiarsi di un fisico decisamente atletico: arrampicarsi sui pali non è un problema, così come appendersi e avanzare sulle sporgenze delle piattaforme o nuotare sott'acqua proprio come Lara in **Tomb Raider**. Josh gode quindi di una discreta autonomia deambulatoria che aspettava solo di essere messa alla prova dalle insidie naturali o dall'astuzia dei suoi oppositori. Purtroppo lo sviluppo piatto del titolo fa sì che queste doti risultino ampiamente sotto-utilizzate, quasi fuori luogo. Alla fine il gioco è tutto lì, nella scontata e reiterata ricerca delle sfere utili a rilasciare la forza nascosta delle varie armi per ottenere così il lasciapassare a zone prima non agibili.

Note dolentissime vengono dal fronte della longevità, tra le più basse che un gioco PS2 abbia mai conosciuto. Il gioco è breve. Breve per l'esiguo numero di livelli (sei) che non si distinguono per la loro vastità; breve perché nonostante gli enigmi presentino un tasso di sfida già di per sé elementare, la nostra incorporea Eliel è lestissima a sbriciolare ogni minima necessità di usare la materia grigia con le proprie "indicazioni" (in realtà è la guida per completare il gioco senza bisogno di andare a pescare qualche cheat code); breve perché si prosegue agevolmente e senza che gli avversari oppongano una resistenza degna di nota. Il risultato è un gioco che dura quanto un batter di ciglia, ludicamente parlando. Il tempo di un pomeriggio ed è pronto per essere archiviato. Ad accrescere giusto di una spanna il livello di difficoltà ci pensa, ironicamente, la gestione della telecamera: una vera spina nel fianco. Con la pressione del tasto L3 si attiva la visuale in prima persona che, come in **Metal Gear Solid**, ci concede solo di orientare lo sguardo per dare un'occhiata in giro e studiare il da farsi.

Per il resto, la realizzazione tecnica appare ordinaria. Il frame rate non tentenna un solo istante, l'orizzonte visivo è idoneo ad evitare sgradevoli attacchi di claustrofobia e il polygon count dignitoso; per contro è impossibile sorvolare su un vistoso aliasing e sulla bassa qualità (tanto artistica quanto tecnica) delle texture. Qualche tocco piacevole qua e là c'è, ma generalmente le ambientazioni sono poco vibranti. Pregevole la scelta di privilegiare l'uniformità del ritmo ad ogni costo: i caricamenti tra un livello e l'altro sono impercettibili e anche durante le perlustrazioni all'interno degli stessi il lettore DVD continua a rifocillare la RAM senza soluzione di continuità. La selezione delle armi dall'inventario avviene con la pressione dei tasti dorsali un po' come nella maggior parte degli FPS, senza interrompere l'azione per accedere al menù: tutto il gioco scorre in amniera pressoché incessante. Per la cronaca segnaliamo che **EOE** presenta una frattura al suo interno. Le fasi iniziali sono scialbe e poco stimolanti, mentre in seguito gli ambienti appaiono più ampi, le texture spiccano un sensibile salto di qualità e anche la complessità dei livelli si impenna positivamente, cosa che ci spinge a considerare l'effimera durata del prodotto quasi una violenza consumata ai suoi danni proprio quando avrebbe potuto cominciare a volare.

Per concludere, **Eve Of Extinction** non è un gioco, ma un collage. E' un po' il riflesso digitale della creatura del Dr. Frankenstein, un insieme di parti strappate ad altri titoli rammendato per essere tenuto insieme e avere in tal modo una propria identità, ma le cui cicatrici somatizzano crudelmente un processo creativo travagliato e condotto con superficialità. Il risultato non è malvagio, certo, e la sua dose di divertimento sa regalarla, ma i numerosi aspetti positivi non coltivati a sufficienza non appaiono per questo meno deprecabili. Tanti buoni proponimenti riversati in una grandissima occasione mancata, evidentemente strozzata da un budget limitato e scadenze da rispettare, ma che avrebbe potuto essere molto più di quello che verrà ricordato. Un vero peccato.

voto 6 su 10

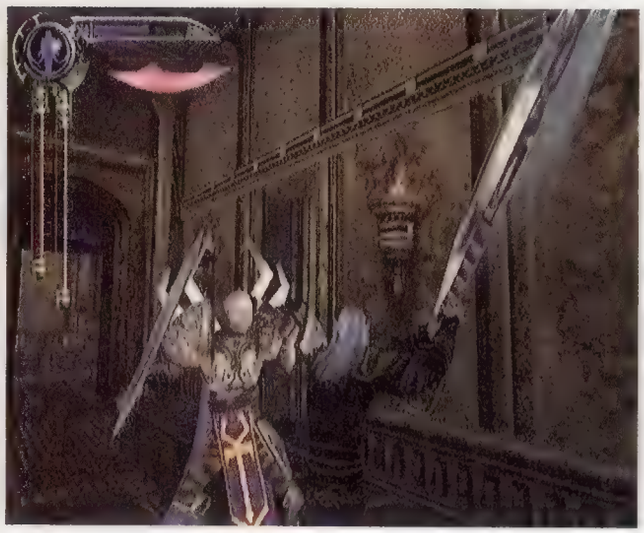


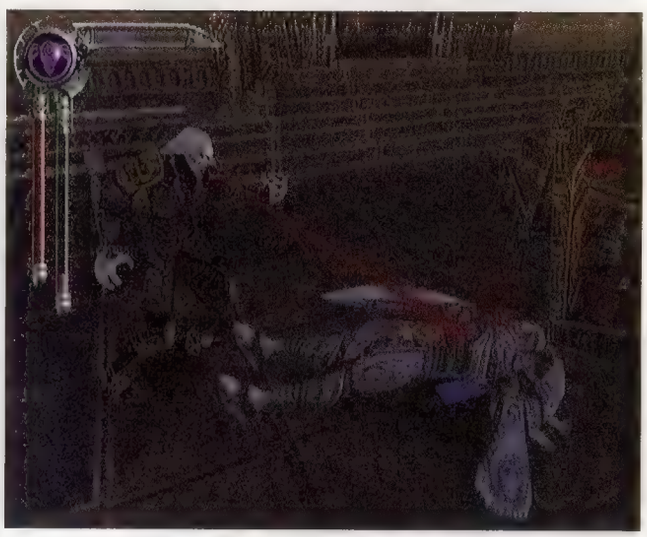
Durante la modalità in soggettiva tutti i movimenti dei nemici vengono "congelati" per consentire al giocatore di guardarsi attorno.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **CRYSTAL DYNAMICS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Blood Omen 2

"Specchio specchio delle mie brame: chi è il vampiro più bello del reame di Nosgoth?"
"Kain, idiota, non ne ho idea: quante volte ti devo ripetere che i vampiri non si riflettono negli specchi?





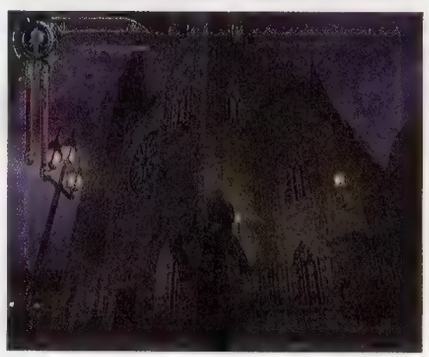
di cristianobonora

Blood Omen 2 è il seguito dell'ormai antico **Blood Omen**, RPG adventure rilasciato nelle versioni PSone e PC nel 1996 e capostipite della "Legacy of Kain Series" strillata sulla cover della confezione di **BO2**. **Soul Reaver** raccolse poi proficuamente l'eredità di BO, introducendo il carismatico antieroe Raziel e snocciolando un sistema di gioco (in parte rinnegato e banalizzato in **Soul Reaver 2**) che portò una ventata d'aria fresca all'ormai stantio gameplay degli adventure 3D continuamente ricalcato dalla logorroica serie di **Tomb Raider**. Nelle intenzioni dei Crystal Dynamics questo **BO2** arricchisce la saga recapitandoci una nuova cartolina da Nosgoth ai tempi dell'arrembante ascesa al potere del perfido Kain. Gli eventi narrati in **BO2** hanno infatti luogo 200 anni dopo la sua trasformazione in vampiro e svariati secoli prima che il medesimo governasse Nosgoth insieme al trasgressivo luogotenente Raziel. Dopo essere stato sconfitto dal Signore dei Seraphan, ora in possesso della Soul Reaver, Kain ha schiacciato un pisolino bicentenario, per risvegliarsi quando ormai la sua razza è stata soggiogata dagli umani. Evidentemente anche il governo dei Seraphan non ha giovato alle sorti di Nosgoth visto che i Pilastri (simbolo dell'intero reame) sono ancora in rovina, sintomo della parallela decadenza di tutto il regno. Così se i vampiri meno fieri hanno preferito vendersi ai Seraphan in qualità di volgari scagnozzi, altri hanno organizzato una resistenza che punta ancora a ribaltare la gerarchia razziale definitasi a Nosgoth. Vi anticipo subito che con l'aiuto di Kain la resistenza vampira riuscirà nei suoi intenti, altrimenti quelle che ci hanno raccontato nei due **Soul Reaver** sarebbero tutte balle...

Al suo risveglio Kain è salutato dalla sensuale Umah, cui basteranno poche parole per convincere il canuto non-morto ad unirsi alla partigianeria vampira e intraprendere la preparazione del proverbiale piatto freddo della vendetta (se non è freddo dopo 200 anni...). Nosgoth si ripresenta ai gelidi occhi di Kain come una terra buia ma in frenetica attività. La drammaticità delle atmosfere dei due **Soul Reaver** è qui rimpiazzata da un fumoso scenario steampunk scaturito da un'ipotetica rivoluzione industriale alternativa. Sicuramente il nichilismo e l'ansia evocati dai contesti brulli e dalle imponenti architetture gotiche di **Soul Reaver** offriva all'esperienza ludica uno sfondo ben più ispirato; tuttavia, anche se offuscata dai vapori di rumorosi macchinari, Nosgoth è ancora uno scenario toccante e inquietante, e si conferma una meta turistica seconda in un'ideale classifica di amenità solo a Silent Hill e all'ormai nuclearizzata Raccoon City. I Crystal Dynamics hanno ricreato scenari urbani architettonicamente vari e discretamente complessi, risultanti dalla giusta combinazione di spazi aperti e cunicoli dedalici. La buona qualità delle texture che ricoprono le architetture merita una menzione speciale, se non altro per l'esiguità di titoli PS2 che possono meritarsela. Purtroppo gli sforzi dei grafici sono stati in parte vanificati dalla zoppicante prestazione del motore tridimensionale, le cui incertezze variano dai semplici scatti agli autentici fermo immagine che si verificano in caso di accesso al DVD. L'impatto estetico delle locazioni di gioco è poi ulteriormente compromesso dai movimenti della telecamera durante le rotazioni della visuale, fastidiosamente rapidi e nervosi.

Per il character design vale un discorso completamente diverso: in **BO2** non esiste più alcuna traccia del fascino e del look elaborato dei più carismatici personaggi della saga. Raziel ad esempio era una figura complessa e dannatamente intrigante, distrutto nella dignità e nella presenza (ricordate le sue prime battute in **Soul Reaver**? *"Quale forma abbietta sono venuto ad abitare?!?"*), era l'incarnazione del desiderio di vendetta. Kain appare ora esile, naturalmente più giovane che nei due **Soul Reaver** ma vagamente felino e femmineo nei tratti del volto, un po' sfigato insomma. I movimenti dei personaggi sono legnosi, tutt'altro che naturali, in una parola: finti. I modelli poligonali di tutti i soggetti animati sono inferiori a quelli del primo **Soul Reaver** su PSone, sia nel dettaglio che nelle animazioni. Il character design appena accennato e la trama finiscono quindi per fagocitarsi a vicenda, risentendo reciprocamente della rispettiva banalità. Infatti anche dal punto di vista narrativo **BO2** fa rimpiangere il tono epico che permeava ogni singolo incontro e dialogo nei due **Soul Reaver**.

Blood Omen 2 si rivela altrettanto deludente sul piano del gameplay. Già la scelta di fare di **BO2** un clone di **Soul Reaver** è molto discutibile. Proprio **Soul Reaver** aveva felicemente preso le distanze dal primo **Blood Omen** innanzitutto per aver adottato un sistema di gioco radicalmente diverso: action game e non RPG. L'idea di continuare un parallelo tra le due serie all'interno della medesima saga e ambientazione avrebbe sicuramente funzionato



Il design di certe ambientazioni, valorizzate dalla totale assenza di scalettature, denota un impegno profuso dagli sviluppatori non ravvisabile in nessuno degli altri aspetti del gioco.

Gli abitanti di Nosgoth non fuggono immediatamente alla vista di Kain: spesso è possibile assistere a una conversazione tra due pacifici cittadini per poi interromperla educatamente dilaniando le carni di uno dei due mentre l'altro se la dà a gambe terrorizzato.

meglio mantenendo **Blood Omen** un RPG. In questo modo invece **BO2** non può che uscire distrutto dall'inevitabile confronto con i due **Soul Reaver**. Infatti degli elementi che avevano decretato il successo di questi due giochi non ne è stato mantenuto nessuno: **Soul Reaver**, soprattutto il primo, aveva stupito per la geniale trovata della dimensione spettrale continuamente alternata a quella materiale, per le appaganti digressioni dall'avventura principale alla ricerca dei Glifi e per le spassose modalità offerte al giocatore per annientare i vampiri. A **Blood Omen** non si può rimproverare l'unica dimensione di gioco, alla luce del fatto che Kain al contrario del due volte trapassato Raziel gode di ottima salute; non esistono però giustificazioni per la deprimente linearità dei livelli (vi assicuro che non siamo così lontani da **Crash Bandicoot**) e la totale assenza di qualsivoglia segreto da scoprire: l'azione è timidamente intervallata solo da sconfortanti e datati enigmi a base di leve e casse da spostare. Ogni livello ci accompagna per mano fino al successivo e il gioco procede per inerzia senza alcun sussulto, complice il bassissimo livello di difficoltà e la possibilità di recuperare la propria energia ad ogni scontro succhiando il sangue di ogni avversario sconfitto. Il vero scandalo è poi rappresentato dal fatto che per uccidere un vampiro bastano un paio di colpi ben assestati. Ma ci rendiamo conto? Per farli secchi non c'è nessun bisogno di bruciarli, scioglierli nell'acqua o impalarli. Che gusto c'è ad abbattere un vampiro senza poi graziarlo con un'energica esplorazione rettale piuttosto che con un bel bagnetto abrasivo?

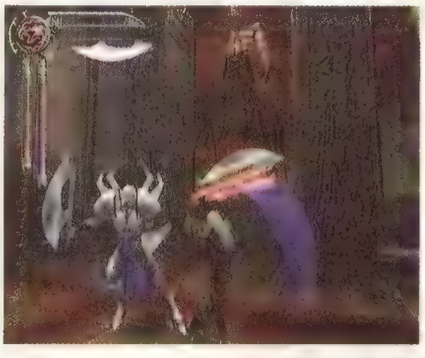
Purtroppo le lacune che **BO2** palesa sotto il profilo della giocabilità non si fermano qui: la risposta ai comandi è lenta e imprecisa, tanto che nei combattimenti, peraltro praticamente identici gli uni agli altri, si riceve l'impressione di confrontarsi più con il pigro sistema di controllo (Character Relative, al contrario dei due **Soul Reaver**) che non con gli avversari, che in ottemperanza a qualche onorevole (?) principio cavalleresco attaccano sempre uno alla volta. È ancora possibile agganciare il nemico con il tasto R1 e parare i colpi, premendo tempestivamente il tasto L1 all'inizio di ogni singolo attacco avversario oppure prolungandone la pressione per l'intera durata della combinazione offensiva, a seconda che si abbia selezionato la modalità manuale (consigliata in quanto più divertente e stimolante) o assistita.

Oltre alla comunque dignitosa realizzazione tecnica, a salvare un'esperienza di gioco altrimenti totalmente insapore intervengono le abilità speciali di cui può beneficiare Kain in quanto vampiro, le quali si rendono disponibili man mano che si procede nel gioco sottraendo a ogni boss sconfitto il potere di un Dark Gift. Trascurando i consueti attacchi speciali segnaliamo invece la possibilità di eseguire lunghissimi e spettacolari salti alla *Matrix* e quella di assumere il controllo dei PNG più influenzabili insidiandosi nella loro mente; particolarmente apprezzabile è poi l'innata capacità di Kain di mimetizzarsi nella nebbia, per sferrare attacchi letali ai nemici ignari della sua presenza e per superare fasi di gioco per le quali è indispensabile sfuggire al campo visivo delle guardie umane. Incuriosisce la facoltà di Kain di planare alla stessa maniera di Raziel semplicemente allargando le braccia dopo essersi lanciato nel vuoto: con un minimo di sforzo inventivo in più escogitare una più convincente soluzione ludica o grafica non sarebbe stato difficile.

Tutto sommato **BO2** si lascia giocare, ma scivola via indolore e insoddisfacente come una dormita su una branda sformata. Il fatto che il gioco faccia fiero sfoggio del marchio "Legacy of Kain Series" costituisce però un'aggravante per un prodotto già qualitativamente carente in ogni suo aspetto e colpevole dello stesso crimine perpetrato dai due **Resident Evil Survivor**: quello di macchiare una saga onorevolissima con un episodio che ne sfrutta irrispettosamente il nome e l'ansia di sequel dei fan più affezionati.

voto 5 su 10

L'effetto grafico impiegato quando Kain si mimetizza nella nebbia ricorda quello utilizzato per le tute stealth dei due ***Metal Gear Solid*** *nonchè la pellicola che da sempre ha ispirato questo tipo di soluzioni grafiche:* Predator.

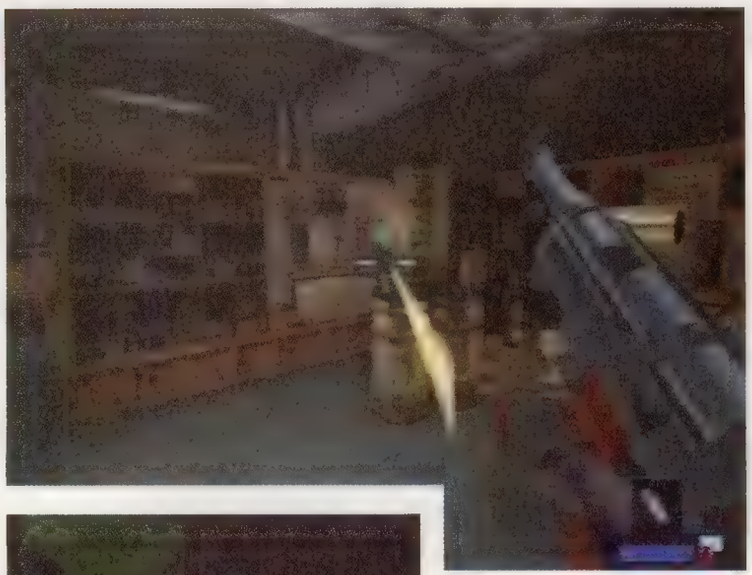


Nel più ampio salone del torrione dei Seraphan un gigantesco affresco ritrae la caduta di Kain per mano del Seraphan Lord in persona armato della leggendaria Mietitrice d'Anime. Inquietante, non c'è che dire...

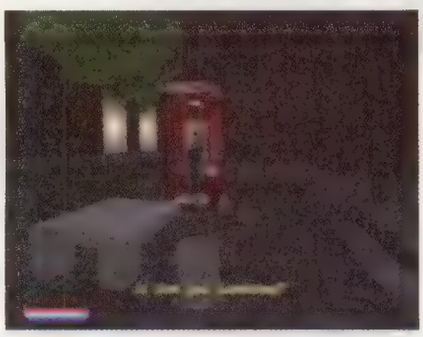
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SIERRA/FOX INTERACTIVE** SVILUPPATORE **MONOLITH PRODUCTIONS** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

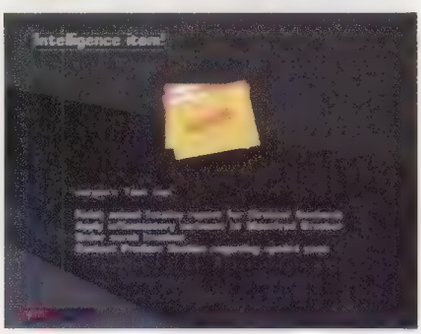
No One Lives Forever

Gonne cortissime, spie che fanno domande terribilmente stupide, armi a dir poco improbabili e luci psichedeliche. Bentornati negli anni '60, ammesso che ci siate mai stati...



di massimo**rovatti**





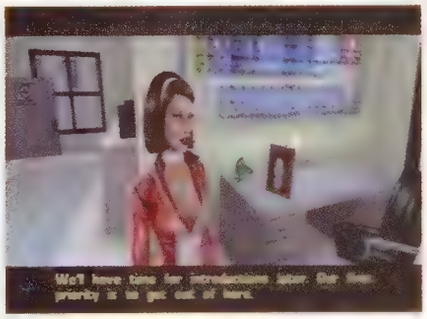
I livelli sono pieni di oggetti da recuperare. Si tratta quasi sempre di informazioni e indizi, ma spesso e volentieri ci si imbatte anche in battute piuttosto ridicole.

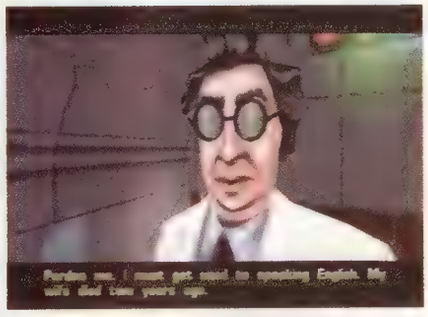
I gadget preparati dal reparto Ricerca & Sviluppo dell'agenzia segreta per cui lavora Cate possono essere provati in un'apposita area del quartier generale. Questo, ad esempio, è un flacone di profumo soporifero...

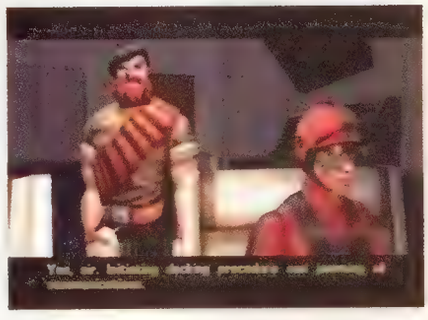
Sebbene sia un fenomeno del tutto irrilevante in ambito console, dove gli sparatutto in prima persona faticano enormemente ad affermarsi e continuano a rappresentare una sparuta minoranza del software disponibile, l'omologazione dei FPS costituisce da tempo una costante fonte di preoccupazione per l'utenza PC, tradizionalmente affezionatissima a questo genere di videogiochi. La cosa, francamente, è ben lontana dal privarci del sonno, ma quando i risultati dei tentativi d'innovazione effettuati su PC arrivano anche su PlayStation2 è naturale trovarsi a seguire avvenimenti che susciterebbero altrimenti lo stesso interesse e il medesimo clamore di una vecchia figurina di Babe Ruth ritrovata nel taschino di un'anziana spia in pensione innalzata al regno dei cieli da un infarto improvviso (atrocemente banale – neanche un trafiletto nella cronaca di paese...). Le spie, ad ogni modo, sono esattamente ciò che si trova alla base del qui presente **No One Lives Forever** (il che spiega il periodo precedente, sicuramente apparso come un inutile attentato alla sovranità della punteggiatura agli occhi dei più), il quale rappresenta a sua volta la massima espressione della sopracitata ricerca di innovazione & originalità nel campo dei FPS per PC.

Uscito nel tardo 2000 sui sistemi Windows e premiato quasi dappertutto dalla stampa specializzata e dal pubblico, **No One Lives Forever** ripropone in questa sua tardiva sortita su PlayStation2 la maggior parte delle caratteristiche che ne hanno decretato l'enorme successo su PC, prima fra tutte la (rara) capacità di non prendersi affatto sul serio. Mettendo il giocatore nei panni di una provocante e impertinente spia in gonnella (Cate Archer, per la cronaca, orfana ed ex-ladra, nonché scozzese purosangue) e adottando un'ambientazione a metà strada tra i primi film di 007 e quelli di Austin Powers, Monolith ha gettato le basi per una visione tutta sua degli anni 60, fatta di colori sgargianti ed eccessi a profusione. La storia, la caratterizzazione dei personaggi, le situazioni e i dialoghi di **No One Lives Forever** fanno di tutto per apparire volontariamente (cosa tutt'altro che trascurabile) ridicoli, con una menzione particolare ai frequenti scambi di battute regolarmente incentrati su doppi sensi, allusioni e luoghi comuni gonfiati all'inverosimile, grazie anche all'ottima recitazione in diverse assurde varianti della lingua inglese (mirabolante in questo senso la marcatissima inflessione dei soldati tedeschi, assolutamente grottesca).

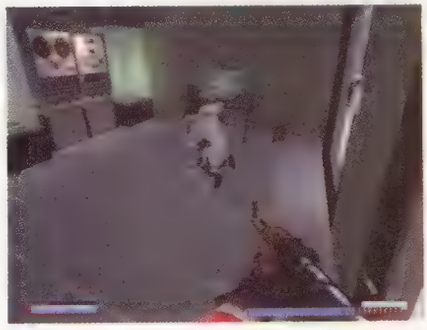
Il merito più "corposo" di **No One Lives Forever**, ad ogni modo, non sta tanto nel suo essere decisamente sopra le righe (fattore apprezzabilissimo, ma pur sempre vagamente "accessorio"), quanto nel suo andare oltre le banali e semplicistiche scaramucce in singolo e/o in squadra degli sparatutto in prima persona più recenti. Studiando diligentemente le lezioni di design impartite da titoli come **Half-Life**, **Thief** e **GoldenEye 007**, infatti, gli uomini di Monolith si sono adoperati scrupolosamente per raggiungere un efficace compromesso tra l'esperienza simil-cinematografica, l'azione pura e la riflessione, quest'ultima introdotta sotto forma di una massiccia componente "stealth". Telecamere di sorveglianza installate su supporti mobili, fari grandi come tamburi giapponesi che spazzano il buio di cortili e porticati, guardie dotate di un udito moderatamente sviluppato, soldati in grado di chiamare rinforzi in caso di necessità e sorveglianti che danno l'allarme se incontrano cadaveri abbandonati in giro per le locazioni, sono soltanto alcuni dei modi che **No One Lives Forever** impiega per spingere il giocatore a ragionare prima di piazzare il colpo in canna. Si è detto "spingere", e non "costringere", perché in molti casi è possibile affrontare il gioco anche nel modo più classico, sfoderando le armi e sforacchiando tutto ciò che si muove; ma, semplicemente, non è questo il sistema migliore per portare a termine le missioni proposte all'agente Archer. All'utente, insomma, viene lasciata una certa libertà di scelta in merito alla condotta da seguire, il che non fa ovviamente male; il problema, più che altro, sta nel fatto che a volte bisogna abbassare la testa e basta (traduzione: "stealth" o morte), e ciò capita abbastanza spesso da poter costituire un potenziale motivo di noia per quella fetta di pubblico meno incline ai tatticismi e ai sotterfugi. In determinati frangenti, francamente, si ha quasi la spiacevole impressione che Monolith abbia voluto rimarcare a tutti i costi gli aspetti più originali (nell'ambito dei FPS, s'intende) del suo prodotto, fossilizzandosi (esageriamo...) su di essi ed "obbligando" i giocatori a prenderne atto. Non che questo sia un vero e proprio difetto, chiaramente, ma un minimo di attenzione in più da parte dei designer avrebbe indubbia-







Il character design rispetta in pieno l'ambientazione voluta da Monolith, anche se la costruzione e le animazioni dei volti lasciano parecchio a desiderare.



L'uccisione di civili e scienziati va evitata a tutti i costi, pena il fallimento della missione in corso. Se non altro, gli innocenti sono abbastanza furbi da non mettersi esattamente sulla linea di fuoco…

mente giovato a quel fondamentale tipo di "sintonia" che dovrebbe instaurarsi tra un buon videogioco e il relativo fruitore.

Solleva qualche dubbio, già che ci siamo, anche l'intelligenza artificiale dei numerosi avversari dell'affascinante spia scozzese di Monolith; anche in questo caso specifico le lamentele sono circoscritte e non finiscono per arrecare danni irreparabili a **No One Lives Forever**, ma ciò non toglie che le defaillance dei nemici (immancabilmente sporchi e cattivi, come si conviene ad una spy story ambientata negli anni 60) possano ingenerare un minimo di sconcerto nell'animo del giocatore ed una serie di rughe degne delle migliori occasioni sulla sua fronte corrugata dal dubbio. Essere bersagliati e colpiti da un soldato che sta correndo dalla parte opposta a quella in cui ci si trova, e che per di più (attenzione!) è chiaramente voltato da quella stessa parte, desta un certo avvilimento che, pur se destinato a durare assai poco nel trambusto dell'azione, può lasciare un retrogusto abbastanza sgradevole. Lo stesso vale per i nemici che occasionalmente dimenticano di nascondersi dietro angoli e ostacoli (di solito lo fanno, bisogna riconoscerlo) e si fanno bucherellare come se la faccenda non li turbasse per niente. È assai difficile trovare nei, invece, nella varietà degli ambienti e degli obiettivi da conseguire: passando da una missione all'altra (ce ne sono 15, suddivise in 60 livelli, alle quali vanno ad aggiungersi un paio di locazioni create appositamente per la versione PlayStation2) può capitare di dover fotografare documenti segreti in un laboratorio nascosto o di trovarsi a scortare un dottore fino all'uscita di un edificio infestato da avversari armati fino ai denti, oppure di gettarsi in caduta libera da un aereo in fiamme per raggiungere un soldato nemico in discesa con il paracadute (paracadute che andrà poi sottratto in volo, inutile dirlo), o magari di prodursi in uno scontro verbale con molteplici possibilità di scelta per le frasi da utilizzare (in puro stile LucasArts, insomma), o ancora di doversi spostare a bordo di diversi mezzi di trasporto. Come 007 insegna, poi, quando si parla di spie non possono mancare armi e gadget in quantità, e infatti **No One Lives Forever** consente al giocatore di trastullarsi con pistole, mitragliatori, fucili di precisione, fermacapelli contenenti grimaldelli e lame velenose, rossetti esplosivi, profumi soporiferi e chi più ne ha più ne metta.

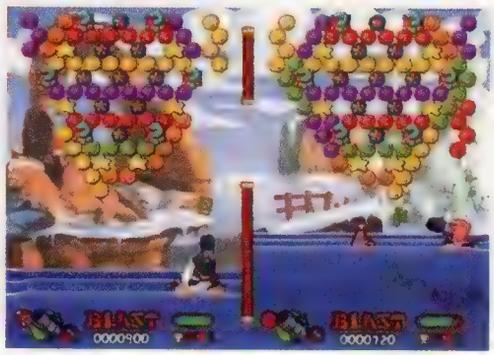
Meno incondizionata di quella onestamente dovuta all'arsenale dell'agente Archer è la nostra ammirazione per il lavoro di conversione eseguito da Monolith, qualitativamente incostante e quindi soggetto a più di una critica. Il sistema di controllo e l'audio sono generalmente impeccabili, con il primo che presenta una perfetta rimappatura dei comandi sul DualShock2 e una pratica funzione di lock-on, e il secondo che affianca effetti sonori realistici a temi musicali abbastanza ispirati, ma la realizzazione grafica non è purtroppo sugli stessi livelli. È vero che il gioco originale ha sul groppone quasi un anno e mezzo, ormai, ed è altrettanto vero che l'hardware Sony ha dimostrato in più di un'occasione di non trovarsi per niente a suo agio con i titoli di questo tipo, ma molte delle strutture poligonali di **No One Lives Forever** sono eccessivamente povere per poter essere giustificate, così come diverse texture appaiono davvero troppo sporche e carenti in definizione perché ci si possa passare sopra. Le animazioni, dal canto loro, vanno dall'alternanza tra luci e ombre per i movimenti dei personaggi all'indecenza diffusa delle espressioni facciali utilizzate nelle scene di intermezzo. Va meglio sul fronte del frame rate, non elevatissimo ma sufficientemente stabile, e su quello dell'illuminazione dinamica, sempre valida e pronta a creare la giusta atmosfera, mentre la gestione dei salvataggi ha ricevuto un brutto colpo nel passaggio da PC a PS2 e permette ora di registrare unicamente il livello raggiunto, ma non la propria posizione all'interno dello stesso. Di qui, in sintesi, la salomonica via di mezzo adottata per la valutazione complessiva di **No One Lives Forever**. Ovvero: se in uno sparatutto in prima persona cercate azione continua, brividi e un motore poligonale da urlo, sottraete un punto al voto. Se, al contrario, ciò che bramate è una quota accettabile di riflessione mista a diversi chili di piombo ed esplosivi assortiti, e magari accompagnata da una consistente dose di humour, potreste anche azzardarvi ad aggiungere un punticino e considerare seriamente l'acquisto di **No One Lives Forever**, tenendone però ben presenti le lacune di cui si è parlato in precedenza.

voto **7 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **TEAM 17** GENERE **PUZZLE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Worms Blast

Di solito, i vermi si portano in barca per pescare. Strano comportamento, per un'esca, imbracciare un bazooka e iniziare a sparare ad ogni cosa˜



Vermi guerrafondai, piccioni soprappeso, vecchiette sociopatiche sono solo alcuni dei personaggi selezionabili nel gioco, caratterizzati da un diverso grado di velocità, mira e resistenza.

Nella modalità di gioco principale, ogni livello è caratterizzato da una "missione" specifica, spesso complicata dal rispetto di un tempo limite.

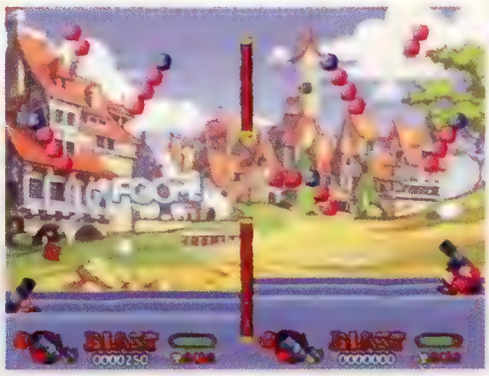
Tutto ciò che sia seriale ed abbia un minimo di successo "merita" uno spin-off. Questo vale per i fumetti, i film, i telefilm, i libri e, chiaramente, i videogiochi. La saga di **Resident Evil** ha dato origine a due sparatutto con light gun, Mario, Sonic e Crash schierano i propri party game, ed ora la saga dei vermiciattoli di Team 17 si propone anche sotto forma di puzzle game.

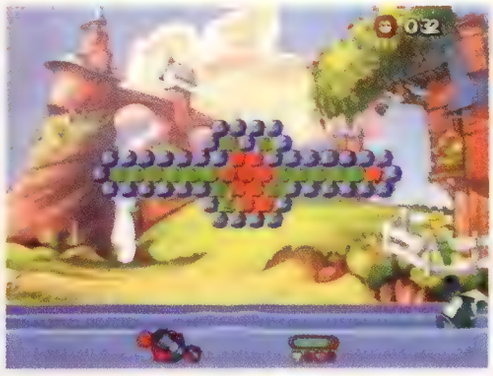
Una prima occhiata alle immagini di **Worms Blast** non lascia dubbi: qui ci troviamo dalle parti di **Bust a Move** (o **Puzzle Bobble** che dir si voglia). In quest'incarnazione, dunque, niente guerra tra anellidi e niente combattimenti demenziali a turni, ma via libera a sfere colorate, bonus ed ancora sfere colorate. Prima della sua uscita sugli scaffali, **Worms Blast** era stato annunciato con un certo fervore come il primo titolo della serie che abbandonasse i vetusti sprite in favore degli odierni poligoni. Buono a sapersi, anche perché la cosa non si nota più di tanto. Un puzzle game è forse più adatto di un titolo pseudo-strategico all'impiego di una grafica poligonale? Ad essere sinceri, no. Anche perché l'azione resta fedelmente ancorata su due dimensioni, ed il passaggio ad una raffigurazione tridimensionale nulla aggiunge e nulla toglie alla dinamiche di gioco. Comunque sia, la rappresentazione grafica si fregia di un'ottima pulizia e di una caratterizzazione piuttosto simpatica, complici i colori sgargianti di personaggi e strutture da distruggere, in contrapposizione agli sfondi dai toni pastello.

La trama, in breve. Anzi, in brevissimo, visto che **Worms Blast** non ha trama. Tanto meglio, avremo più righe per spiegare la meccanica di gioco. D'altra parte, la cosa più penosa che possa caratterizzare un puzzle game è proprio la necessità degli sviluppatori di dare una giustificazione alla naturale pulsione del giocatore di ordinare e ripulire lo schermo. O di distruggere tutto, per i più pragmatici. Come spiegato in sede di introduzione, **Worms Blast** ha un pesante debito d'ispirazione verso **Bust a Move**. Per questo, dunque, così come accade anche nel mondo reale, l'accostamento di sfere dello stesso colore provoca una detonazione, spesso a catena. Partendo da questo immutabile principio, comunque, i creativi di Team 17 hanno ben pensato di apportare numerose varianti alla struttura di gioco. Innanzitutto, il personaggio controllato dal giocatore non è immobile al centro dello schermo, ma si muove a bordo di un'imbarcazione. La presenza dell'acqua fornisce lo spunto per interessanti alterazioni del modello di gioco: per primo, il controllo del personaggio risente dell'inerzia. In secondo luogo, in particolari situazioni, il giocatore non è unicamente incalzato dal discendere delle palline, ma anche dall'innalzarsi del livello d'acqua (in genere quando troppi colpi a vuoto cadono in mare). Deputando ai tasti direzionali sinistro e destro gli spostamenti, l'inclinazione della nostra arma viene decisa premendo sulla croce direzionale in alto o in basso. Non a caso si è parlato di arma: in **Worms Blast**, infatti, non ci si limita a sparare bolle colorate, bensì, di default, si spara con un bazooka. Il colore del colpo è indicato sul mirino, ed ogni sfera dello stesso colore investita dal proiettile esploderà all'istante. Non vale, dunque, la classica regola dei "tre elementi uguali, se accostati esplodono", ma basta centrare una sola sfera dello stesso colore del nostro proiettile per eliminarla. Altra caratteristica derivante dall'impiego di un bazooka è la traiettoria parabolica seguita dai proiettili: particolare importanza, dunque, assumono la potenza del tiro (regolata da una maggiore o minore pressione del pulsante ⊗) e l'alzo dell'arma. Liberando alcune casse, inoltre, in certi quadri è possibile venire in possesso di armi più potenti come una doppietta (che sparando in linea retta non comporta calcoli balistici), un laser capace di trapassare ogni sfera, dinamite e granate colorate.

Nella modalità principale di gioco, denominata "Campagna", dopo un esaustivo tutorial e pochi livelli improntati al classico

di massimo**rovatti**





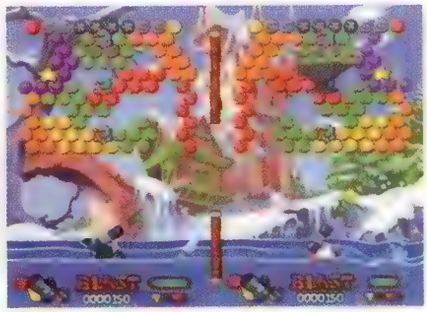
"fai sparire tutto", seguono quadri sempre più atipici, in cui lo scopo differisce di volta in volta. Può dunque capitare di dover far cambiare colore solo ad alcuni blocchi, oppure riuscire a collezionare un tot di stelle entro un limitato periodo di tempo, così come abbattere particolari bersagli. O ancora dover schivare "attacchi" di improbabili UFO oppure partecipare a veri e propri tiri al bersaglio armati di doppietta. Proprio quando il giocatore è convinto di trovarsi di fronte ad uno spudorato clone di **Bust a Move**, il gioco stupisce per la varietà dei livelli, caratterizzati da missioni sempre diverse e spesso anche particolarmente impegnative. A quadri piuttosto semplici, infatti, succedono schermate che richiedono di essere riaffrontate un'infinità di volte prima di essere portate a termine, spesso perché il limitato tempo a disposizione non permette di afferrare al primo tentativo la via migliore per liquidare l'obiettivo. Per non parlare dell'esigenza di fare affidamento ad una mira degna di un cecchino. Pur essendo un puzzle game, infatti, la percentuale di materia grigia impegnata per trovare la strategia giusta, è soverchiata dal numero di neuroni impegnati nel calcolo millimetrico della traiettoria. Spesso, un singolo colpo sbagliato porta a dover ritentare il quadro daccapo. La voglia di ricominciare è sicuramente incalzante per i primi 10 tentativi, dopodiché inizia a farsi largo la frustrazione.

Poiché la sola presenza di alcune sessioni più ostiche di altre non basterebbe ad aumentare la longevità di un prodotto di questo tipo, Team 17 ha pensato bene di arricchire **Worms Blast** con una caterva di modalità segrete e non. Campagna è la principale, alla quale si affiancano "Missioni" e "Versus", sia contro la CPU che contro un amico. Ognuna di esse si dirama in un'infinità di sottogiochi: la modalità Missioni, per esempio, permette di fare pratica con le principali tipologie di obiettivi presenti nella Campagna, alle quali aggiunge anche alcune buffe varianti, come "Super Frogger", in cui il giocatore è chiamato a colpire i bersagli cercando di non far intercettare il proprio proiettile da blocchi in scorrimento orizzontale alla maniera dei veicoli del vetusto **Frogger**.

Come spesso accade con titoli di questo genere, sfidare un amico rende l'azione ancora più frenetica, ed allo scopo di aumentare la varietà delle dispute, **Worms Blast** non lesina in livelli studiati appositamente, che vanno dal classico rompicapo al conflitto diretto a colpi di bazooka. Inoltre, l'opera di annichilimento dell'avversario è aiutata dalla raccolta di "malus" rinchiusi nelle casse, tra cui mine, siluri, inversione dei comandi, tempeste, piranha e mostri marini che cercano di ingurgitare l'imbarcazione del nemico.

Worms Blast merita sicuramente un plauso per la varietà delle situazioni offerte senza ricalcare pedissequamente le meccaniche dell'archetipo Taito, ma il tentativo di differenziarsi a tutti i costi si è rivelato anche un'arma a doppio taglio. Tutto sommato non si tratta altro che di un insieme di varianti, e tutta la carne messa a fuoco può determinare una certa confusione, specie nei momenti in cui, più che l'ingegno o la mira, può dare maggiore frutto un colpo fortuito. In definitiva, **Worms Blast** non dispiacerà agli appassionati di puzzle game, sebbene troppa enfasi sia riposta sulla mira più che sul ragionamento. Un maggiore equilibrio tra questi due fattori avrebbe potuto trasformare un titolo apprezzabile in uno più che discreto ma, al momento, la supremazia in questo particolare genere di gioco continua ad essere appannaggio della storica accoppiata Bub e Bob, con buona pace di vermi, super pecore e vecchiette...

voto 6 su 10

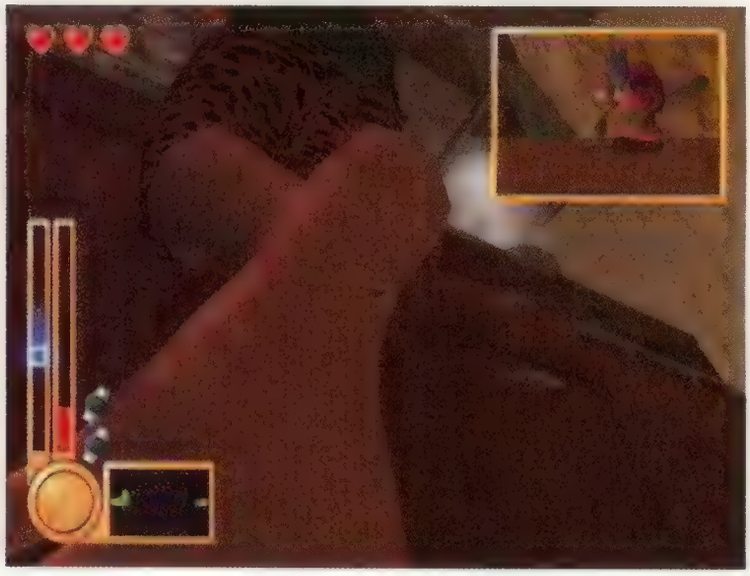


*Come ogni puzzle game "frenetico" che si rispetti, **Worms Blast** dà il meglio di sé nelle sfide in coppia. Notare il divisorio centrale, che spesso si apre permettendo un attacco diretto all'imbarcazione avversaria o un'azione di disturbo nei confronti dei suoi blocchi.*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EIDOS/SCEI** SVILUPPATORE **ZOOM** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Mister Mosquito

Ammazzare zanzare sarà fra poco lo sport più diffuso nel clima afoso dell'imminente estate. Ma vi siete mai chiesti cosa si provi ad essere schiacciati da mani grosse come Cadillac mentre si pompa sangue da una creatura alta come il Big Ben?



Livello dopo livello, stanza dopo stanza, eludere le difese allestite dalla famiglia Yamada diventa sempre più problematico.

Talvolta le zone da cui succhiare il sangue sono poste su parti del corpo decisamente a rischio. In questo caso sul labbro inferiore del Sig. Yamada.

La decisione di Eidos di distribuire sotto la nuova etichetta "Fresh Games" quelle bizzarrie videoludiche nipponiche che di regola non giungono mai in Occidente se non per vie traverse (o meglio, "parallele") è indubbiamente lodevole, ma al contempo rischiosa. Sebbene il sito ufficiale della label dichiari come obiettivo statutario la commercializzazione dei "migliori giochi giapponesi", questo inaugurale **Mister Mosquito** (che in Europa verrà commercializzato col nome di **Mister Moskeeto**) non è il miglior modo per dimostrare di avere simili ambizioni. Il giocatore comanda una zanzara destinata a creare il panico all'interno di una tipica casa giapponese abitata da una tipica famiglia giapponese (gli Yamada) composta da un tipico padre giapponese (impiegato), una tipica moglie giapponese (casalinga) e una tipica figlia giapponese (trendy e munita di cellulare). Il suo scopo è prelevare da ognuno dei componenti della famiglia sufficienti scorte di plasma da garantire all'insetto la sopravvivenza (così istruisce il gioco sebbene, in verità, la zanzara – solo la femmina, non il "mister" – ricavi dal sangue umano/animale le proteine necessarie per foraggiare le sue uova. Non è una critica, per carità. Giusto una pillola di *Quark*). Il gioco si compone di una dozzina di livelli ambientati ognuno in una stanza della dimora degli Yamada, a sua volta abitata dai rispettivi frequentatori occupati in attività di vario genere. Il sistema di controllo permette di volare liberamente in tutte le direzioni consentite dal 3D, accelerando o indietreggiando mediante i tasti dorsali. Il tasto principale (◉) innesca uno sprint in avanti indispensabile per interagire con alcuni elementi scenografici e per avviare il processo di risucchio del plasma yamadiano. **Mister Mosquito** non concede alcuna facoltà discrezionale sulla zona del derma da cui prelevare il sangue, prestabilendo, al contrario, uno o più punti specifici indicati sul corpo delle vittime da un rettangolo rosso in stile HUD. Quando in prossimità del punto "caldo", il rettangolo segnala mutando in verde la possibilità di fiondarvisi agendo sul tasto principale di cui sopra. Dopo l'atterraggio, fulmineo ed automatico, la pressione dello stick destro (tasto R3) comanda l'affondo del pungiglione e la sua rotazione avvia il risucchio. Durante questa procedura, un riquadro nell'angolo in alto a destra dello schermo mostra la zanzara forare il derma e aspirarne il prezioso plasma, mentre in basso a sinistra una barra verticale di "irritazione" impone un ritmo alla rotazione: un'area di colore blu indica la zona sicura mentre un puntino al suo interno sale o scende rispettivamente accelerando o rallentando la rotazione lo stick. Uscire dall'area blu comporta l'irritazione della vittima, esponendosi al rischio di venire spalmati da uno stizzito schiaffone.

Col chiaro intento di arricchire un'esperienza ludica che altrimenti si sarebbe risolta in un noioso esercizio di punta-e-colpisci, il gioco prevede alcune complicanze a cui far fronte per "abilitare" la zona di attacco sul corpo del soggetto preso di mira. In alcuni casi è sufficiente attendere un momento preciso del suo ciclo di animazione (ad esempio, mentre la signora Yamada è ai fornelli, basta attendere che si sposti sul lavabo perché punti un piede – nudo - a terra mostrandone la pianta). In altri è necessario interagire con la scenografia (ad esempio fiondarsi sull'interruttore della luce o dello stereo) per innescare nell'animazione quell'alterazione che sveli il punto caldo su cui agire. L'individuazione dell'azione produttiva del risultato desiderato non è sempre supportata dalla logica, e spetta al giocatore capire quale delle diverse possibilità di interazione con il fondale sia l'unica che faccia al caso suo. In uno dei primi livelli ambientato nella cameretta della giovane Yamada, ad esempio, tanto l'accensione dello stereo quanto lo spegnimento della luce sono sufficienti ad interromperne l'esercizio ginnico, ciononostante il punto di attacco viene rivelato solo dopo aver colpito il cellulare poggiato sul letto. Mentre la giovane parla al telefono (resta un mistero come possa esserci di fatto un interlocutore visto che il trillo è stato prodotto dal nostro operato) l'indicatore mostra il collo come obiettivo offrendo al giocatore giusto il tempo di una rapida chiacchierata per puntarlo ed infilzarlo prima che la ragazza torni ad allenarsi.

Ronzare nei paraggi della vittima in cerca di zone da cui estrarre il sangue è un'attività da condurre con estrema cautela.

Le sequenze di combattimento sferzano la monotonia dell'azione saccheggiatrice con momenti di panico genuino. Peccato che l'inadeguato sistema di controllo unito ad un dubbio rilevamento delle collisioni ne limitino i benefici sul piano ludico.

Annunciare la propria presenza con arditi svolazzi davanti agli occhi del soggetto ne accelera infatti l'irritazione (il cui livello è mostrato a video attraverso una sorta di elettrocardiogramma) innescando eventualmente una battaglia che vedrà volare manone a destra e a manca. Considerate le enormi dimensioni dell'aggressore, i suoi movimenti sono rallentati dando modo alla piccola zanzara di eluderne gli attacchi con un certo agio. Nel frattempo, nuovi punti di contatto si accendono sul corpo della vittima allertata, i cosiddetti "Relax Point". Il giocatore dovrà colpirli tutti per riportare il soggetto allo stato di rilassatezza in cui versava prima dello sgamo. Col progredire del gioco, si dovranno tenere in debito conto anche le contromisure che la famiglia Yamada adotterà per disfarsi dell'indesiderato ospite, evitando le fumate degli zampironi sparsi in numero sempre maggiore nelle stanze della casa, degli insetticidi di cui si armeranno le vittime ed altri sistemi dalle analoghe funzioni. Concorrono a complicare le cose gli impianti di ventilazione attivati dagli Yamada per mitigare la calura estiva.

Uno dei problemi principali di **Mister Mosquito** è il sistema di volo. Comandare la zanzara è semplice, ma il suo moto lento e pesante è assimilabile a quello di un dirigibile piuttosto che di un insetto leggero e schizofrenico. Ciò non comporta alcun inconveniente particolare durante la peregrinazione per gli ambienti 3D, ma in battaglia (e più in generale quando sono richieste manovre rapide e precise) se ne percepiscono chiaramente i limiti. Durante i concitati combattimenti, la mancanza di un sistema che agganci la visuale sull'obiettivo obbliga a girarvi attorno alla cieca rendendo problematico raggiungere i relax point, soprattutto se collocati a tergo del nemico (sulla schiena o su un polpaccio). Quest'ultimo, infatti, segue le nostre evoluzioni frontalmente, girando su se stesso, vanificando così buona parte dei tentativi di prenderlo alle spalle. L'unico modo per riuscirci è puntarlo frontalmente, superarlo schivandone gli attacchi ed eseguire un rapido dietro front attraverso un apposito tasto dorsale. Ma anche in questo caso lo slancio con cui la zanzara conclude la manovra riporta nelle immediate vicinanze del modello poligonale (che intanto si è già voltato per metà) e se non si è già puntati sul relax point, il tempo necessario per farlo rischia di compromette il buon esito della macchinosa procedura. Un discutibile rilevamento di collisione concorre ad aggravare ulteriormente questa situazione, tant'è che talvolta capita di mancare l'obiettivo collidendo con il nulla che aleggia infido in prossimità di un poligono adiacente. Sono difetti, questi, che rendono l'esperienza ludica "fastidiosa", inutilmente macchinosa e complessa, a tratti frustrante, e dal livello di difficoltà involontariamente elevato.

Le cose non vanno certo meglio dal punto di vista tecnico. Sebbene venga commercializzato solo adesso in Occidente, **Mister Mosquito** è disponibile in Giappone da circa un anno ed è pertanto vittima delle problematiche endemiche dei titoli PS2 di prima generazione. Problematiche a cui si aggiungono gli esiti di un lavoro condotto con scarsissimo impegno o semplicemente terminato prima del dovuto processo di ottimizzazione. Il pallido velo prodotto dal motion blur riveste scenografie poco ambiziose, senza dettagli particolarmente sconvolgenti o effetti di qualche rilevanza. Se si escludono i membri della famiglia Yamada (giganteschi e dai volti ottimamente modellati), lo schermo offre visioni poco esaltanti, complici texture mediocri ed una più generale penuria di colori. Da segnalare, infine, caricamenti dalla lunghezza quasi offensiva in funzione di ciò che portano a video, nonché l'obbligo di sorbirseli in tutta la loro estensione anche selezionando "Continue" dopo il game over.

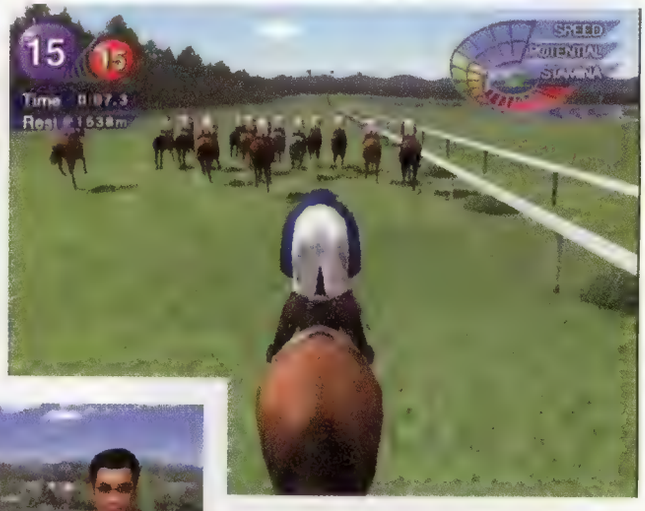
Mister Mosquito è una buona idea espressa così male da inibirne ogni effetto di attrazione sull'utente. Dopo i primi istanti di gioco vissuti con un sentimento di sincera curiosità, le carenze del titolo SCEI (Eidos ne ha solo acquistato i diritti di distribuzione in Occidente) passano prepotentemente in primo piano, annichilendo il valore ricreativo di un prodotto evidentemente "buttato fuori" frettolosamente e con scarsa convinzione appena assemblati i suoi elementi costitutivi di base.

voto 5 su 10

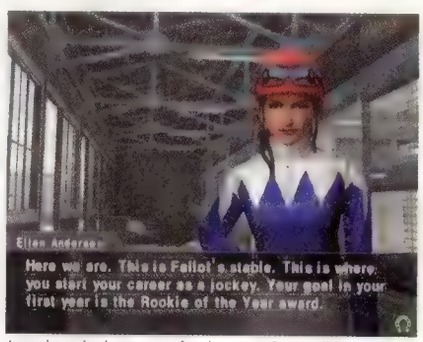
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KOEI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **MANAGERIALE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

G1 Jockey

Koei tenta l'assalto ai mercati occidentali con un nuovo prodotto appartenente al filone dei giochi equestri.



Dopo una vittoria è possibile scegliere quale posa adottare tramite determinate combinazioni di tasti.



Le spiegazioni vengono fornite sotto forma di lezioni tenute da personaggi poligonali ben realizzati.

La partenza è il momento cruciale di tutta la competizione: un secondo di ritardo nel premere il pulsante di avvio e ci si ritrova a mangiare la polvere.

di giuseppe**de riso**

Ultimo esponente di una serie i cui ascendenti risalgono a PSone, **G1 Jockey** è essenzialmente una simulazione di carriera del perfetto fantino. Adottata un'identità a piacere (nome e sesso) e una scuderia, si è pronti a raccogliere il guanto di sfida lanciato da Koei: diventare il jockey numero uno in classifica. Per far questo al giocatore è richiesto di confrontarsi con le due forme che costituiscono la duplice natura del titolo, una strategico/manageriale e l'altra arcade. La prima è quella predominante e più complicata. Dopo essere entrati a far parte di un team occorre fare la conoscenza di un tutor (dal quale ottenere nozioni indispensabili o consigli) e di un "agente personale" che fungerà da guida per curare i rapporti diplomatici con le altre scuderie oltre a suggerire la maniera migliore per organizzare l'agenda degli impegni. Questa fase del gioco è decisamente disorientante perché aggredisce l'utente con una sequela infinita di informazioni, eccessiva rispetto a quelle che un novello apprendista può assimilare ad uno stadio ancora tanto embrionale. Se si ha però la determinazione di non mollare la presa, si scopre ben presto che la veste manageriale è discretamente densa e appagante, per quanto ispirata in maniera palese da **Gallop Racer** di Tecmo. Per soddisfare l'obiettivo della simulazione è necessario procedere attraverso un ventaglio di fasi intermedie durante le quali accrescere la propria notorietà presso colleghi e collaboratori del settore, inizialmente negoziando con i proprietari delle varie scuderie per l'assegnazione di un cavallo da condurre alla vittoria nella gara in cui è previsto che partecipi. Conseguire un buon piazzamento comporta l'incremento dei "Ride Point" (RP), in un certo senso corrispondenti al pedigree di cui fregiarsi in un dato momento e che testimoniano quindi stima e fiducia conseguite nell'ambiente di lavoro. Gli RP sono perciò le credenziali che influenzano gli esiti delle trattative, e più il valore sale, maggiori sono le possibilità di sedere in groppa ai puledri più prestanti e di partecipare a gare più prestigiose. Insomma, per vincere in **G1 Jockey** occorre diventare degli eccellenti imprenditori di sé stessi, passare dalla condizione di nullità a quella di campione del panorama equestre, primeggiando su un totale di ben 65 fantini pronti a farci le scarpe.

Oltre 2.000 i destrieri da domare, ognuno diverso dall'altro per attributi quali stile, velocità massima, resistenza, potenziale ottenibile in gara e umore. Comprendere in che modo questi parametri influenzino le prestazioni in gara è requisito imprescindibile per la buona riuscita delle stesse, dal momento che nelle competizioni vere e proprie il controllo sul puledro che si sta cavalcando non è diretto (eccezion fatta per i comandi "destra-sinistra" mediante i quali spostarsi in una delle due direzioni corrispondenti), ma viene determinato dalla gestione oculata del modo in cui le sue qualità "invisibili" (descritte nella scheda di presentazione) si condizionano vicendevolmente. Spingere un cavallo al limite delle proprie capacità come corridore ne esaurisce istantaneamente resistenza e potenziale, essendo poi incapaci di mantenere un'andatura costante a ritmo sostenuto per il resto della corsa, è tuttavia se lo si lascia invece galoppare passivamente si finisce per demotivarlo, dovendo così ricorrere a uno o più colpi di scudiscio. Attenzione qui a non lasciarsi andare ad un impeto di violenza in preda al panico, che avrebbe come unico esito quello di indispettire l'animale: per tutta risposta ai maltrattamenti subiti, la bestia ci pianterà in asso proprio nel vivo della galoppata. L'abilità di pianificare con efficacia ritmi del trotto e strategie prevale, quindi, su quella manuale, che ricopre un ruolo appena marginale.

Graficamente il gioco svolge il proprio lavoro nell'ignavia più completa. Nessuno guizzo tecnico valorizza la realizzazione, così come nessun difetto in senso stretto la deturpa. L'aspetto visivo è complessivamente gradevole e garbato.

G1 Jockey è un titolo che si rivolge quasi esclusivamente a chi cerca un buon manageriale basato sulle corse ippiche con qualche spruzzata arcade qua e là. Tutto sommato; non male.

voto **6 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEO/MAJOR A** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

International Superstar Soccer 2

Konami lancia sul mercato europeo l'unico titolo in grado di impensierire il suo stesso **Pro Evolution Soccer**. Follia autolesionista o astuta strategia di marketing?

Difficile comprendere le strategie interne a Konami Japan. Se è indubbio che nessuno dei due team di sviluppo, Major A da un lato e KCET dall'altro, voglia abdicare in favore dell'altro, non è chiaro il motivo per cui "la grande K" rilasci ogni anno diverse versioni di uno stesso gioco, senza approfittare del genio creativo di entrambi gli sviluppatori interni e dar vita alla simulazione calcistica definitiva. Se inizialmente c'era una sostanziale differenza, quanto meno nell'approccio, tra i due titoli (**Perfect Striker** e **Winning Eleven** nel paese del Sol Levante, rispettivamente **ISS** e **Pro Evolution Soccer** in Europa), queste discrepanze si sono sempre assottigliate ad ogni nuova release, tanto che oggi **ISS2** a tratti ricorda un **PES** con un diverso motore grafico.

Basato sul quarto capitolo giapponese di **Perfect Striker** (il primo è stato rilasciato per Nintendo 64 in varie riedizioni), **ISS2** non è soltanto una semplice trasposizione della controparte nipponica. Fino al terzo capitolo, oltre ad una cosmesi più ricca e definita rispetto a quella "sfocata" dei divertenti prequel per il 64bit Nintendo, poco era cambiato nella meccanica di gioco. L'illuso acquirente Sony finiva per rivivere lo stesso deja vu: giocare ad un calcio molto più arcade che simulato, con la palla sempre attaccata al piede del calciatore e le solite lacune dell'intelligenza artificiale, con costanti ed imbarazzanti papere dell'ultimo uomo e inconcepibili amnesie dei calciatori più vicini al pallone. Con **Perfect Striker 4**, uscito a fine dicembre in Giappone, Major A ha cercato di lasciarsi alle spalle le ormai obsolete e semplicistiche meccaniche di gioco per dar vita ad una nuova esperienza calcistica. Dopo aver probabilmente studiato con attenzione **Winning Eleven**, il team di Osaka ha cercato di aprire gli orizzonti del proprio titolo verso un maggiore realismo. Ecco quindi che la palla non è più attaccata ai piedi, i passaggi non vanno tutti necessariamente a buon fine, il filtrante non sempre buca le maglie difensive avversarie ed il dribbling richiede un adeguato sfruttamento della levetta analogica sinistra. A dispetto dell'ultima versione nipponica, **ISS2** gode, inoltre, di qualche ulteriore ritocco. Dove **PS4** presentava un controllo dei giocatori abbastanza ostico e finanche problematico, per cui era difficile fare più di tre passaggi di fila e dare una certa fluidità alla manovra, nella versione PAL i giocatori sono meglio posizionati in campo e mostrano un comportamento più intelligente. Inoltre il controllo è stato semplificato e quasi tutti i tasti si usano nello stesso modo in cui vengono impiegati in **PES**.

Dal punto di vista grafico, **ISS2** è a tratti esaltante. Considerando l'ottima presentazione in CG, la superba grafica dei menu, una modellazione poligonale dettagliata dei calciatori e degli stadi, non si può non rendere merito a KCEO per il lavoro svolto, ma ciò che affascina maggiormente sono le numerose chicche di cui è stato arricchito il gioco. Oltre alle lamentele dei calciatori dopo ogni ammonizione, alle numerosissime scene di esultanza, alle differenti animazioni dei falli e alla ormai abituale presenza degli arbitri in campo, ci sono cose che si vedono e sentono raramente in un gioco di calcio: il quarto uomo che segnala il tempo di recupero e lo speaker che annuncia con la dovuta enfasi il nome del realizzatore, così come l'esecuzione degli inni nazionali a inizio partita. Tante piccolezze che concorrono a rendere più vera l'esperienza.

Purtroppo anche **ISS2** soffre, in parte, dei soliti difetti dei precedenti **Perfect Striker**. Nonostante lo svolgimento della gara ricordi molto da vicino il mitico **PES**, si ha l'impressione di non avere il pieno controllo della sfera e che l'indirizzamento dei passaggi sfugga al proprio potere decisionale. Spesso l'uomo più prossimo al pallone si attiva con ritardo o si attiva il calciatore sbagliato, costringendo ad una tempestiva selezione manuale. Il comportamento dei portieri appare sinceramente bizzarro: se da un lato parano con costante puntualità tiri difficilissimi deviandoli quasi sempre in corner, dall'altro si lasciano spesso sfuggire palle semplici, creando inattese situazioni di pericolo. Come nei precedenti **Perfect Striker**, insomma, si fa spesso gol su ribattute del portiere. In ultimo, un appunto va mosso alla fisica della sfera di gioco: a tratti sembra leggerissima, partendo a razzo dopo un tiro di modesta forza, mentre in altri momenti appare pesantissima, ricadendo goffamente e anticipatamente sul campo dopo un pallonetto. A voler essere forzatamente disfattisti, si segnala anche una scelta cromatica del terreno di gioco che rasenta l'assurdo, con strisce di erba che risultano troppo sfocate e che non rendono per nulla l'idea di un vero campo erboso finché non si usa una visuale (eccessivamente) ravvicinata.
Insomma, aspettiamo **Winning Eleven 6**.

voto 7 su 10

*I portieri sono ancora il punto debole della serie **ISS**. Certe volte parano l'impossibile, mentre in altre occasioni si dimenticano completamente del pallone.*

*Se si esclude il pessimo manto erboso, la grafica di **ISS2** è nel suo complesso superiore a quella di **PES**.*

di francesco**matarrese**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **RUNECRAFT** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Premier Manager 2002

In un Paese che conta una cinquantina di milioni di manager & allenatori, un prodotto come **Premier Manager 2002** dovrebbe automaticamente avere successo. Ma sarebbe un successo meritato?

di erikpede

Accingersi ad affrontare una simulazione calcistica di stampo manageriale equivale a prepararsi a scorrere decine di tabelle, liste, rapporti e, in definitiva, vagonate di numeri e numeretti dai significati più disparati, siano essi legati agli aspetti economici della gestione della squadra oppure inerenti alle prestazioni e le capacità degli atleti da impiegare in gara. Un approccio che ovviamente non può incontrare il favore di tutti i videogiocatori e che ha finito per relegare in una nicchia ben precisa le simulazioni manageriali, presumibilmente indirizzate sempre e comunque alla stessa identica fetta di pubblico, aggiornamento dopo aggiornamento. Una situazione che non deve aver soddisfatto pienamente Infogrames, tanto da spingere la softco francese ad operare una piccola rivoluzione con l'ultima edizione di **Premier Manager**, franchise storico ereditato da Gremlin. Una piccola rivoluzione, s'è detto, che ha comportato lo spostamento del fulcro del gioco dall'aspetto più marcatamente sportivo a quello "umano" della simulazione, pienamente identificabile con la figura del manager interpretato dal giocatore. Per raggiungere questo scopo gli sviluppatori hanno posto parecchia enfasi sulle relazioni tra l'utente e i membri del suo staff, rappresentati in grafica tridimensionale e dotati di un ampio ventaglio di gesti ed espressioni in base ai quali capirne l'umore per poi reagire di conseguenza; appuntamenti e dialoghi sono assai frequenti, tanto che non pare azzardato affermare che la maggior parte del tempo si passa a studiare la propria agenda (sempre fitta di impegni), il che dona in effetti un'impronta totalmente nuova alla simulazione di Runecraft. Tenere buoni i propri collaboratori, seguirne le relazioni, fare rapporto al proprietario della squadra, gestire i contatti con gli agenti dei calciatori da vendere/acquistare/prendere in prestito, controllare le finanze, espandere lo stadio, decidere il prezzo dei biglietti, scambiare informazioni con il medico sportivo, parlare con i giornalisti, stabilire il programma e l'intensità degli allenamenti e organizzare le amichevoli per il precampionato sono solo alcune delle operazioni che prevedono l'interazione con lo staff della squadra, al quale è tra l'altro possibile lasciare l'onere di prendere decisioni relative ai campi di loro competenza. Una facilitazione, questa, alle cui tentazioni è difficile sottrarsi, vista la ripetitività di alcuni aspetti del gioco (quelli finanziari in primis), caratterizzato, in sostanza, da un'insistenza sulla sezione gestionale che finisce per togliere respiro a quella tattica, apparentemente sacrificata sull'altare della semplicità. Oltre a selezionare la formazione, scegliere la strategia migliore e assegnare posizioni e ruoli ai calciatori, infatti, non si può fare molto altro per imporre la propria idea di bel gioco alla squadra; statistiche e moduli non mancano, è vero, ma l'impostazione della porzione più propriamente calcistica di **Premier Manager 2002** è quasi ridotta all'osso. Durante le partite, rappresentate con una grafica schematica che lascia il posto ad un 3D di adeguata fattura durante le azioni salienti, è possibile intervenire su una serie appena sufficienti di dati e parametri, il che stride un po' con la ridda di variazioni operabili in materia di contratti televisivi, merchandising, accordi con gli sponsor e via dicendo.

L'approccio scelto da Runecraft, unito alla praticità dei menu e alle discrete possibilità di personalizzazione, potrebbe fare di **Premier Manager 2002** un titolo adatto ai neofiti del genere, magari poco avvezzi alle sottigliezze più intricate delle strategie calcistiche. Peccato che la mancata localizzazione in lingua italiana, i piccoli bug sparsi qua e là, i caricamenti a volte esasperanti e lo smodato tonnellaggio dei salvataggi su memory card rendano di fatto **Premier Manager 2002** un prodotto globalmente onesto, ma niente di più, indipendentemente dalla fascia d'utenza presa in considerazione.

voto 6 su 10

*La realizzazione di un sito web dedicato alla propria squadra è soltanto una delle attività propagandistiche che si possono intraprendere in **Premier Manager 2002***

Seguendo i notiziari sportivi è possibile apprendere le notizie più fresche sui trasferimenti, sugli infortuni e su tutti i campionati implementati da Runecraft (ovvero i principali di Italia, Inghilterra, Spagna, Germania e Francia).

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Red Card

Da Midway una "simulazione" calcistica ben oltre i limiti del regolamento... e del pudore.

Superfallo: L2 + ⓐ *quando il giocatore è senza palla.*

Sotto il profilo squisitamente tecnico si può rimproverare ben poco a ***RC****: la modellazione degli stadi, in particolare, denota una notevole cura nonché l'impiego di un cospicuo numero di poligoni. Niente male anche i calciatori.*

Same game different rules – Così recita il sottotitolo di **Red Card**. Ma cambiando le regole del gioco non si corrompe l'essenza del gioco stesso?

Red Card esordisce sotto le mentite spoglie di un comune gioco di calcio. Il motore grafico aggiorna l'immagine ogni cinquantesimo di secondo mentre i credibili modelli poligonali di 22 giocatori si dispongono ordinatamente in campo. Il commento tecnico di Stefano Tacconi coccola le nostre orecchie come solo la voce affettuosa di un bravo papà saprebbe fare. Poi il fischio d'inizio. Appena varcata la soglia della metà campo un terzino avversario colpisce con un energico calcio saltato lo stomaco del mediano controllato, ma il gioco non viene interrotto. *"Che si alzi, non è un gioco per signorine questo"* commenta esacerbato Tacconi. Paura. Il centrocampista avversario si impossessa del pallone, semina un paio di difensori e guadagna il centro dell'area, il gioco si congela, la telecamera zooma sul giocatore che si porta la palla sopra la testa - slow motion, motion blur - appoggia le mani a terra e colpisce il pallone con il tacco del piede sinistro; il portiere incredibilmente respinge, ma non può opporsi alla ribattuta. L'infido Tacconi, già colpevole di aver tradito la nostra fiducia, procede a violentare la grammatica italiana: *"Si vede che sarebbe entrata!"* esclama con soddisfazione. Il gioco riprende da centrocampo. Non è calcio, non è neanche quello sport alieno simulato da **FIFA**; è **State of Emergency**, forse peggio. Spazzate, testate in faccia, spintoni da pogo selvaggio: l'arbitro non fa una piega. Peggio per lui, la rabbiosa pressione del tasto ◉ consente di infierire accidiosamente anche sul direttore di gara, che si astiene comunque dal prendere il benché minimo provvedimento. Là davanti la battaglia impazza. I giocatori rovinano al suolo ogni frazione di secondo colpiti da letali attacchi marziali. La scoperta delle funzioni deputate ai tasti L1 e R1 (rispettivamente salto e schivata) si rivela provvidenziale. Ora è tutto più chiaro: analogamente al football americano bisogna sfuggire ai placcaggi avversari per poi depositare la palla nel sacco. Vivi, possibilmente. Non c'è costruzione di gioco, i passaggi servono solo ad appioppare l'incombenza di una morte quasi certa al più incolpevole dei compagni di squadra. Ma questi sopravvive, raggiunge il limite dell'area avversaria, richiama in causa la pletora di effetti speciali di cui sopra e scarica un destro terrificante inseguito da una scia di fuoco. Il portiere blocca (ancora! Ma servono a qualcosa questi supertiri?), ma l'energia convogliata nel pallone lo trascina oltre la linea di porta (sì, servono, ma solo ogni tanto). Mark Lenders si compiace. L'Arrigo nazionale lamenta lo scarso movimento dei giocatori senza palla, probabilmente fuggiti a nascondersi dietro la panchina. Una volta capacitatisi della delirante meccanica di gioco si intraprende la modalità "Conquista", l'unica alternativa inizialmente disponibile all'incontro amichevole e all'anonima modalità torneo. Le stragi si susseguono giustificando la connotazione bellica che impregna il nome della competizione selezionata. E lo shock continua. Una volta sconfitta la rappresentativa australiana ci si trova ad affrontare una squadra interamente composta da delfini (!) all'interno di un gigantesco stadio-acquario. La partita ha inizio. Nel bel mezzo della rissa l'arbitro ha addirittura la presunzione di fischiare un fallo ai danni degli azzurri (che non sono i giocatori della nazionale italiana, bensì i delfini), il mammifero reo di aver compiuto l'intervento incriminato si porta le pinne sui fianchi e scrolla il muso; un involontariamente ironico Tacconi commenta puntuale: *"La difesa avversaria fa acqua da tutte parti"*. Difficile crederci. Armandosi di pazienza e tanto Lasonil continua quindi la scoperta delle irripetibili trovate che gli sviluppatori hanno avuto il coraggio di includere in un gioco destinato al grande pubblico.

Red Card non è un arcade game che ironizza sullo sport più bello del mondo proponendo un gameplay immediato e gratificante come solo un buon gioco di Captain Tsubasa potrebbe fare. L'ardito titolo Midway è un grottesco picchiaduro intervallato di tanto in tanto da una manciata di supertiri sorprendentemente inefficaci, che solo inizialmente stimolano lo stupore del giocatore. È anche possibile settare il grado di severità dell'arbitro, ma anche selezionando un livello di intransigenza degno di una suora da collegio austriaco vengono fischiati al massimo il 25% dei falli. Cartellini rossi? Neanche a parlarne, tanto che il titolo del gioco si rivela presto amaramente fuori luogo. *"È questo il tipo di calcio che la gente vuole vedere!"* sentenzia di tanto in tanto Tacconi. Suvvia, concedeteci almeno il beneficio del dubbio. Recensione di **Winning Eleven 6** sul prossimo numero di **Super Console**...

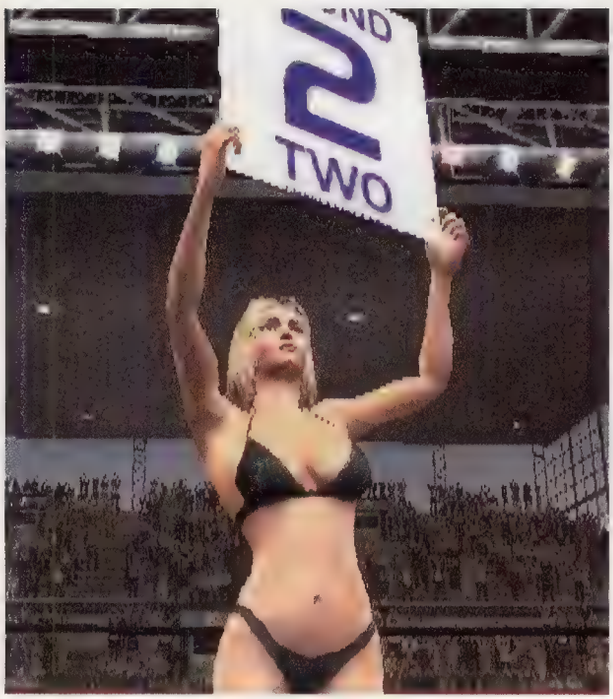
voto **4 su 10**

di cristiano**bonora**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Knockout Kings 2002

Muhammad Ali ritorna sul ring più giovane, forte e veloce che mai nel quarto capitolo di EA Sports dedicato al mondo della boxe professionistica.



di francescomatarrese

Bocciato senza appello per l'estrema lentezza dei pugili, per una grafica poco curata e per le animazioni ancor meno convincenti, **Knockout Kings 2001** è stato per molti il più grosso flop della collana EA Sports della passata stagione. Naturale aspettarsi, quindi, una rivoluzione rispetto alle precedenti versioni. E così è stato. Sfruttando la leggenda ed il carisma inossidabile di Cassius Clay, nonché la licenza di 21 campioni del presente e del passato, Electronic Arts è riuscita a confezionare un prodotto che rappresenta un punto di riferimento per le simulazioni pugilistiche. Oltre ad una notevole velocità d'azione, **KOK 2002** si distingue, rispetto alle passate edizioni, per un'ottima modellazione poligonale degli atleti e per la qualità delle loro animazioni motion captured.

La rivoluzione 2002 non si è fermata però al solo comparto estetico, ma ha riguardato anche e soprattutto il sistema di controllo, reso forse un po' cervellotico, ma se padroneggiato, di sicura efficacia. Inoltre, come in tutte le riforme, non è mancato qualche sacrificio: tradendo la natura sempre molto spettacolare e ricca di fronzoli delle sue produzioni, EA ha eliminato da **KOK 2002** tutte le scene d'intermezzo (inclusi l'ingresso sul ring ed l'annuncio dei pugili), semplificato all'osso la presentazione e tagliato fuori il training mode (modalità di allenamento) che aveva rappresentato l'unica ancora di salvezza della precedente versione. In sostanza, dopo avere osservato l'intro, realizzata attraverso il "semplice" mixing di alcune delle più spettacolari azioni del gioco, ci si trova di fronte a sole tre opzioni: Exhibition, Career e Tournament. Se si esclude la modalità "esibizione", di istantanea fruizione, la longevità del titolo poggia sul torneo (configurabile a piacere scegliendo il numero ed il tipo dei partecipanti), ma ancor più sulla modalità "carriera". E' naturalmente possibile selezionare la classe di appartenenza dei pugili tra pesi leggeri, medi e massimi, e decidere se affrontare la scalata al titolo di campione del mondo con un personaggio realmente esistente o con un pugile di fantasia, completamente configurabile dal nome di battaglia alla capigliatura, dai tatuaggi al colore dei calzoncini. Un bonus di punti iniziali va saggiamente distribuito tra caratteristiche come resistenza fisica, velocità, potenza, capacità di incassare pugni nonché altezza e peso. Ad ogni incontro vinto si avranno ulteriori punti per incrementare le abilità del pugile, mentre tre sconfitte provocheranno il pensionamento anticipato e l'ingiurioso abbandono da parte dell'antipaticissimo, quanto inutile, manager virtuale.

Iniziato il match non si può non rimanere colpiti dalla pulizia e dalla qualità della grafica: le 10 arene di gioco, fedeli repliche di altrettanti celebri ring sparsi per il mondo (Caesars Palace incluso), fanno da scenario a sfide tra pugili che sembrano reali grazie all'ottima modellazione poligonale e facciale. Tutti i 21 pugili esistenti tra i 45 totali presenti nel gioco, sono assolutamente riconoscibili. Campioni del calibro di Sugar Ray Leonard, Lennox Lewis, Evander Holyfield, Felix Trinidad e Oscar de la Hoya sono riprodotti con cura maniacale (si possono chiaramente distinguere tutti i principali gruppi muscolari del torace e delle braccia) ed il loro comportamento durante l'incontro riflette lo stile pugilistico che ne ha caratterizzato la carriera. Le splendide animazioni motion captured, inoltre, conferiscono all'azione quella fluidità che rende l'esperienza godibile ed il titolo rigiocabile. Il sistema di controllo, ridisegnato da zero, prevede l'impiego di quasi tutti i tasti del joypad ed un accurato e sensibile uso della leva analogica di sinistra. La leggera inclinazione di questa in avanti provocherà l'abbassamento dell'atleta con la conseguente possibilità di colpire al tronco l'avversario, mentre il suo lieve spostamento a destra o a sinistra, ne provocherà la schivata nella stessa direzione. Portando, invece, a fine corsa la levetta analogica, ci si muoverà nel verso corrispondente. Sebbene nella frenesia dell'azione sia inizialmente ostico riuscire a schivare i colpi che piovono da

Oltre agli spruzzi di sudore, gli impatti più duri provocano schizzi di sangue rosso vivo.

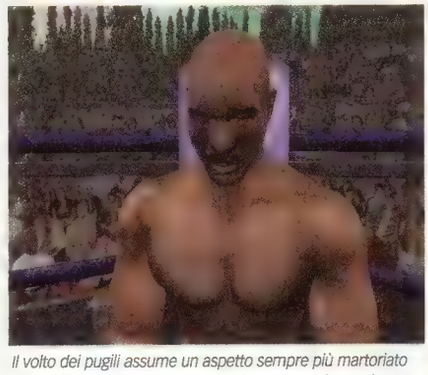
tutte le direzioni per la naturale tendenza a far compiere allo stick analogico brusche escursioni, con la pratica si riesce a gestire contemporaneamente movimento e difesa in modo egregio. **KOK 2002** resta però un titolo votato prevalentemente all'attacco. Oltre ai classici jab, ganci e uppercut, il repertorio di mosse comprende colpi proibiti come manrovesci e pugni sotto la cintura, che se reiterati portano alla squalifica. Non manca anche un colpo speciale in grado, da solo, di ridurre sensibilmente la riserva energetica dell'avversario. Menzione a parte meritano la collisione e l'animazione facciale. Ogni pugno mandato a schiantarsi con successo sul volto del malcapitato rivale, non è accompagnato solo da un realistico effetto sonoro: nella migliore delle ipotesi, quando l'impatto non ha causato danni, gocce di sudore si spargono a ventaglio nell'aria, cui fanno seguito, col proseguire del match, fiotti di sangue rosso vivo o bluastro, allorquando la castagna ha provocato lesioni o aperto deturpanti squarci sugli zigomi o sulle arcate sopracciliari. Fedelmente, quindi, i volti degli atleti, specie negli incontri di lunga durata, diventano visibilmente tumefatti, gli occhi edematosi si chiudono e il look generale del malcapitato boxeur appare tristemente martoriato. In più, è possibile distintamente vedere il viso dei pugili deformarsi ad ogni massacrante impatto ed un replay istantaneo (con annesso slow motion) mostra il momento del KO, cogliendo proprio l'attimo in cui il guantone si stampa sulle guance o sul mento del poverino di turno. L'intelligenza artificiale dei pugili avversari è ottima. Ogni atleta ha il suo classico stile di combattimento ed è fondamentale studiarne i pattern di attacco per cercare di opporre una valida difesa. Tuttavia gli avversari, a seconda delle circostanze, sono in grado di cambiare le loro tattiche di gioco: se sono feriti e la loro energia si avvicina pericolosamente alla soglia del KO, cercano di sfuggire al confronto e cominciano a muoversi sul ring per evitare il colpo di grazia. Se chiusi in un angolo tentano un attacco disperato per sottrarsi ad una pericoloso uppercut e se colpiti sempre allo stesso modo, imparano a difendersi rendendo sterili i successivi attacchi fotocopia.

Dove **KOK 2002** non brilla è nel sonoro. Il pubblico che affolla le arene nei combattimenti avanzati, non solo non partecipa con il dovuto coinvolgimento emotivo, ma spesso si limita ad emettere un brusio costante del tutto irrealistico. Inoltre il commento tecnico del duo americano Larry Michael e Max Kellerman è poco incisivo e spesso ripetitivo, pur essendo preciso nella descrizione dell'azione. Fortunatamente, gli effetti sonori dei guantoni che fendono l'aria e che impattano i volti sono resi in modo impeccabile, ma una maggiore presenza di rumori ambientali avrebbe conferito più realismo alla scena sonora.

Al di là dell'ormai usuale ed altrettanto inspiegabile mancanza della possibilità di abbracciare l'avversario per tirare il fiato, il vero punto debole di tutte le simulazioni di boxe è però la longevità, e **KOK 2002** non fa eccezione. Pur essendo essenzialmente un gioco arcade che fa della velocità, del realismo visivo e della brutalità le sue armi vincenti, il titolo EA Sports non si discosta dalle classiche simulazioni pugilistiche, per cui, nonostante sia innegabile un maggiore spessore che si concretizza nella necessità di un approccio più ragionato agli incontri, l'utente medio troverà l'esperienza alla lunga ripetitiva e finirà per affrontare i combattimenti con la solita tattica della forsennata pressione di tutti i tasti del joypad. Inoltre, terminata la modalità "carriera" difficilmente si sente l'esigenza di tornare sul ring.

Ciononostante **Knockout Kings 2002** è sicuramente la migliore simulazione di boxe per il monolito, ma pur sempre un prodotto destinato prevalentemente agli appassionati di questo sport brutale, ma al tempo stesso ricco di storia, fascino e nobiltà.

voto 7 su 10



Il volto dei pugili assume un aspetto sempre più martoriato col proseguire del match. Gli occhi sono i primi organi a recare i segni dell'incontro.

Muhammed Ali, aka Cassius Clay, è una saetta, i suoi colpi oltre a far male sono dannatamente veloci. Non a caso è l'uomo da battere nell'incontro finale.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EA BIG** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RACING GAME** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Sled Storm

Le motoslitte di EA tornano a correre su PS2 sfruttando look e motore grafico di **SSX Tricky**, ma mancando la vittoria di un soffio.

Le scorciatoie sono essenziali per vincere nei circuiti avanzati. In Rumbe Ridge, ad esempio, si taglia attraversando un tempio Inca sotterraneo.

*Il design delle piste ricorda quello di **SSX Tricky**. Non mancano anche qui elementi dello sfondo da distruggere.*

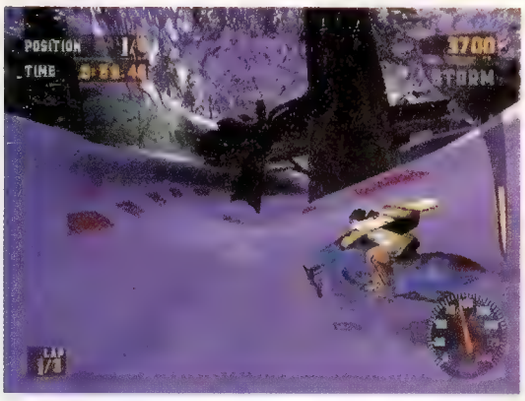
di francesco**matarrese**

Pubblicato nell'estate del 1999 per PSone, **Sled Storm** rappresentò una piacevole sorpresa. Un solido motore poligonale sosteneva egregiamente una basilare quanto avvincente meccanica di gioco. Per dare maggiore spessore ad un semplice gioco di corsa, i designer disseminarono sugli altalenanti tracciati numerose scorciatoie, bonus da raccogliere e trampolini vari da cui lanciarsi in funambolici trick al fine di racimolare denaro a sufficienza per potenziare la propria motoslitta. Dopo quasi tre anni, la corsa delle slitte fa capolino, pur con poche novità rispetto al prequel, anche sul monolito Sony, delle cui capacità trae vantaggio per associare la stessa inalterata giocabilità ad un look decisamente più evoluto e moderno.

Il primo impatto con **Sled Storm** è disarmante: se non ci fosse la presentazione a fugare ogni dubbio, si avrebbe la netta sensazione di aver fatto partire **SSX Tricky**. Il gioco EA Big non si limita, infatti, a far uso dello stesso motore di **SSX**, ma sembra ricalcarne anche i tracciati. Tuttavia, ad un più accurato esame si scopre che tale somiglianza è più legata all'uso di qualche texture in comune e alla natura ondulata delle piste innevate che ad un premeditato lavoro di copia-e-incolla. Tanto più che il motore grafico di **Sled Storm** è finalmente privo di quei fastidiosi rallentamenti che affliggono i due capitoli di **SSX**. La definitiva dicotomia tra i due titoli EA trova compimento, comunque, nella loro riesamina strutturale. Laddove **SSX** non può essere etichettato come un semplice gioco di corsa, in quanto l'esecuzione dei trick ne costituisce l'ossatura portante, **Sled Storm** fa delle evoluzioni un gradito optional, senza tradire la sua natura di racer puro. Chi ha ammirato le piste innevate di **SSX** con i tortuosi saliscendi, i salti nel vuoto e la conseguente sensazione di libertà, proverà con **Sled Storm** le stesse emozioni. L'incredibile varietà dei tracciati, la loro serpiginosa estensione fino all'orizzonte, l'assenza pressoché totale di bad clipping e pop-up e l'assoluta stabilità del frame rate, fanno di questo nuovo capitolo della serie EA Big un sicuro riferimento tecnico per PS2.

Dopo un breve caricamento e una presentazione spumeggiante in classico stile EA, ci si trova di fronte ad un accattivante sistema di menu che consente di impostare ogni aspetto del gioco. Oltre alla sempre utile centratura dell'immagine, è altresì possibile regolare l'emissione sonora potendo anche qui disporre del suono in DTS che, in abbinamento ad un cavo ottico e ad un amplificatore compatibile, permette di ottenere un'acustica d'impatto e più coinvolgente rispetto alla semplice controparte stereofonica o surround. Il comparto video, invece, offre la scelta tra il formato standard 4:3 ed i più appetibili, ma ancora appannaggio di pochi, 16:9 widescreen ed anamorfico. Le opzioni di gioco includono, oltre alla scontata presenza del single player, la modalità championship, multiplayer e rival. L'attivazione di quest'ultima richiede il completamento del campionato e consente di sfidare gli altri partecipanti al torneo al fine di vincerne la slitta. La sconfitta in tale modalità porta però, inesorabilmente, alla necessità di dovere riconquistare il mezzo perduto, sbloccandolo nell'abbinata gara del campionato.

Vero cuore del gioco, la modalità championship mette il giocatore di fronte a due obiettivi: arrivare primi (all'inizio sarà sufficiente anche un piazzamento nel podio) per passare allo stage successivo e potenziare la slitta, oppure ottenere un determinato punteggio per sbloccare i personaggi segreti. Mentre per superare il primo ostacolo è "sufficiente" correre più forte degli avversari, per fare punti è obbligatorio eseguire i trick approfittando delle sconnessioni naturali dei tracciati o degli appositi trampolini. La pressione variamente combinata del tasto ▲ e di quelli dorsali consente di cimentarsi in brevi, ma spettacolari acrobazie che



I trick sono spassosi anche se limitati. La verticale sul sellino consente, da sola, di riempire quasi tutto lo Storm Meter.

Attivando il boost il nostro alter ego virtuale sobbalza sulla slitta mentre il motion blur provvede a sfocare l'immagine restituendo un'inebriante sensazione di velocità.

vanno dalla guida senza mani alla verticale sul sellino della motoslitta. Il tutto mentre il mezzo è sospeso nel vuoto, pena il disarcionamento e la perdita di tempo prezioso. Diventa così fondamentale capire quale trick eseguire nel tempo in cui la motoslitta è in volo, per permettere all'atleta di riprenderne il controllo al momento dell'atterraggio. La corretta esecuzione delle acrobazie porta ad un altro effetto: il riempimento dello "Storm Meter" ovvero della barra del turbo al cui incremento contribuisce anche l'abbattimento di alcuni elementi del paesaggio. La pressione del tasto ● consente di far letteralmente saltare sulla sella il guidatore mentre il suo mezzo è spinto a folle velocità sul tracciato, sfocato da un quanto mai appropriato effetto blur.

Come in **Sled Storm** PSone, anche le ripide e tortuose piste della versione PS2 sono attraversate da numerose scorciatoie. Alcune di queste consentono piccoli tagli e altrettanto modesti guadagni di tempo, mentre altre costituiscono dei veri e propri percorsi alternativi grazie ai quali recuperare eventuali distacchi ed ottenere una sofferta vittoria. Infatti, l'intelligenza artificiale soffre della sindrome da **F-Zero** e **Mario Kart**. Gli avversari, per quanto si possa eccellere nella guida, pressano sempre da vicino anche il giocatore più attento. Inoltre, con l'avanzare del campionato, essi diventano più furbi, sfruttando le scorciatoie ed usando con maggiore frequenza il turbo. Spesso per scoprire una via secondaria è sufficiente mettersi in coda ai rivali e sbirciarne le deviazioni dalla quella principale.

Sled Storm è un gioco che richiede moltissima concentrazione. Data la natura estremamente irregolare dei tracciati e la velocità dei mezzi, i salti sono all'ordine del giorno per cui diventa fondamentale disporre la slitta in modo tale che l'atterraggio sia il più morbido possibile e non causi eccessivi rallentamenti o veri e propri rovesciamenti. Ogni asperità è causa di piccoli sobbalzi alla moto e conseguentemente al suo guidatore, che pare sempre in affanno nell'intento di domare il suo bolide. L'estremo realismo con cui la slitta reagisce al terreno non accompagna però un adeguato rilevamento di collisione. Nonostante il gioco sia a volte molto permissivo, consentendo al mezzo di rimbalzare ad alta velocità e senza troppi problemi su alberi, rocce e altri elementi del complesso scenario, non si capisce perché incidenti ben più modesti provochino talvolta l'arresto della slitta ed il suo conseguente riposizionamento in pista, con enorme e frustrante perdita di tempo. E' un vero peccato che quest'assoluta occasionalità degli incidenti, unita a delle routine di rimbalzo della slitta talvolta poco convincenti, sia da sola in grado di demolire la peraltro perfetta impalcatura ludica creata dal team di sviluppo. Per quanto ci si possa sforzare, la sensazione di non avere il pieno controllo della motoslitta è sempre presente e nei tracciati più avanzati è facile ribaltarsi continuamente. La vittoria diventa perciò più un fatto accidentale che la logica conseguenza di una perfetta condotta di guida. Inoltre, data l'ingarbugliata morfologia dei livelli avanzati, risulta quasi impossibile pensare di eseguire i trick per far punti.

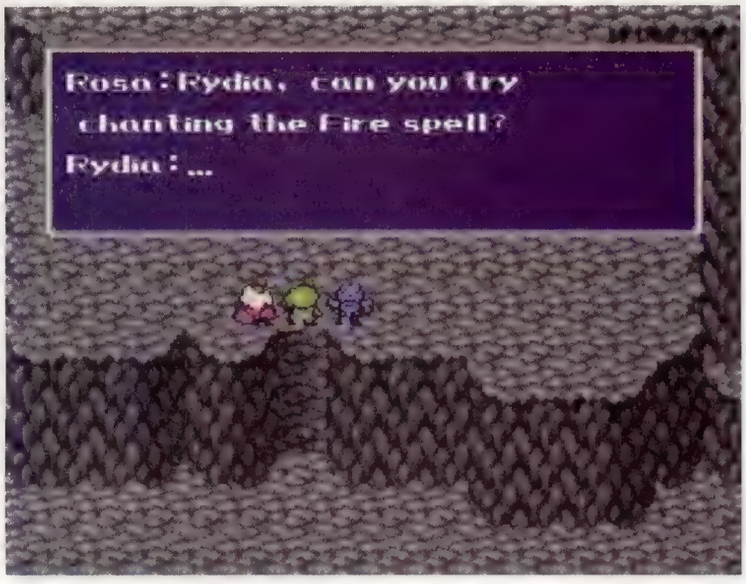
Sled Storm è in sostanza un titolo ben confezionato: solido motore grafico, menu accattivanti, character design variegato, una gran mole di slitte da vincere e potenziare, effetti sonori (ottimo il rumore del motore) e musica techno molto coinvolgenti, vasti circuiti ottimamente realizzati e soprattutto vari, grande giocabilità. Non aggiunge nulla di nuovo rispetto a **Sled Storm** per PSone o alla serie **SSX**, e con i difetti sopra elencati potrà non piacere ai più tecnici, ma garantirà comunque una buona dose di divertimento, specie in multiplayer.

voto 7 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SQUARESOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **2 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Final Fantasy Anthology

E' un periodo d'oro per gli amanti di **Final Fantasy** del Vecchio Continente.
Nel giro di tre mesi sono ben quattro gli episodi della serie distribuiti in Europa. O tutto, o niente...

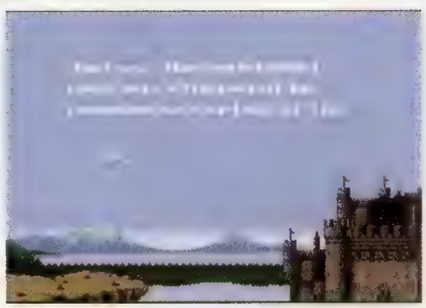


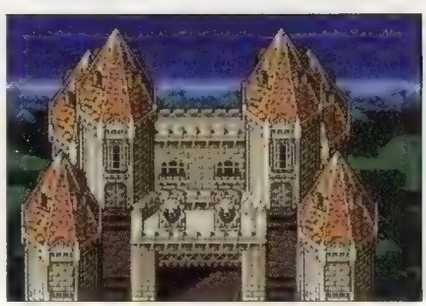
di giuseppede riso

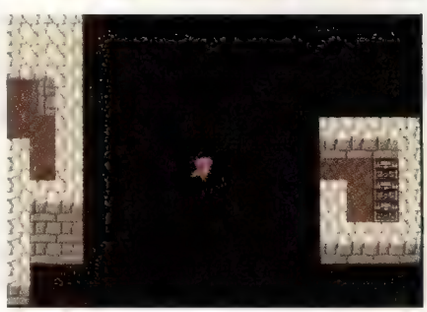
Final Fantasy Anthology viene "spacciata" per un'antologia dell'epopea più famosa di Squaresoft, ma quest'appellativo non si addice a quella che in concreto è una semplice pubblicazione "doppia": quella del quarto e del quinto episodio, mai commercializzati nel mercato europeo. Stiamo parlando di due giochi che hanno visto la luce circa un decennio e più addietro, concepiti per l'indimenticato Super Nintendo. E' bene chiarire subito che siamo di fronte ad un semplice porting: non sono stati apportati cambiamenti di sorta, fatta eccezione per l'inserimento di una manciata di FMV di pessima qualità e per la gestione dei salvataggi, qui adattata alla memory card e in generale più lenta rispetto all'originale su cartuccia. A parte questo, tutto il resto è stato lasciato immutato rispetto alle edizioni originali. Sorge perciò spontaneo un problema, quello cioé di stabilire da quale punto di osservazione condurre l'analisi atta a valutare un prodotto del genere: trattarlo come materiale per retrogamer, tratteggiando pro e contro in un contesto pienamente intelligibile soltanto ai lettori più stagionati, oppure collocarlo indiscriminatamente nella cornice del mercato attuale e cercare di delineare quanto i due titoli possano ancora offrire di buono in un'ottica che trascenda da considerazioni di carattere "storico"? Dando credito al vecchio adagio che ribadisce come la virtù sia nel mezzo, opteremo per un approccio che si colloca a metà fra le due soluzioni sopra esposte. Abbiamo precisato che si tratta di due giochi che appartengono al passato, realizzati su una piattaforma dalle prestazioni nettamente più limitate di PSone. Sarebbe lecito attendersi titoli sensibilmente al di sotto dei livelli qualitativi conseguiti oggigiorno, ma non è così. Nonostante i due lustri accumulati, le meraviglie proposte in **FFA** non hanno perso la propria bellezza. Certo non è la stessa di allora, ma rinnovata di una nuova, inedita lucentezza per giocatori vecchi e giovani.

Per quanto riguarda il drappo narrativo i due prodotti sono fondamentalmente simili. Il motivo comune ad entrambi fa perno sul significato e sull'uso dei cristalli elementali da cui dipendono le sorti dell'umanità intera, ma che di fatto rappresentano un pretesto perché i personaggi possano venire in contatto e mettere in movimento gli ingranaggi che delineeranno i loro destini. La conduzione dell'avventura si affida all'abbicci del genere senza fare ricorso a intricati nodi narrativi. Le vicende si dipanano in maniera semplice e sobria in un crescendo di avvenimenti e circostanze sempre coinvolgenti, seppur dallo svolgimento vieto e stereotipato. Non viene concesso molto tempo per abbandonarsi all'introspezione o all'approfondimento di tematiche e sentimenti, scelta che influenza inevitabilmente i dialoghi: questi sono generalmente superficiali e poco esaurienti nella rappresentazione dei violenti conflitti interiori, spesso dall'andamento talmente desultorio che in più di una circostanza il giocatore fa fatica a tenere il passo con il susseguirsi di colpi di scena e rivelazioni. Molto spazio viene lasciato all'immaginazione, costantemente stimolata più dal non detto che da ciò che viene esplicitamente comunicato, al fine di dare volto e credibilità ai temperamenti e alle passioni dei personaggi. La natura spigolosa di questa tecnica ogni tanto sfocia in momenti goffi che sfiorano la bonaria comicità per l'occhio adulto, ma con ogni probabilità questa non è solo la naturale conseguenza dei limiti tecnici dell'hardware per il quale i due episodi erano stati originariamente realizzati, ma anche l'effetto della scelta di adeguarsi alle esigenze di un target d'utenza che difficilmente superava i vent'anni. E infatti furono proprio questo tono e questa elaborazione ad incantare il pubblico dell'epoca, sedotto da una ricetta irresistibile che rivelava un mestiere raffinatissimo a sostegno di un potenziale che sarebbe poi brillantemente esploso con gli episodi successivi. Entrambi i giochi si avviano rapidi e noi ci ritroviamo istantaneamente immersi nel ruolo assegnatoci. Il cammino non s'interrompe mai e non viene appesantito da elementi impropri o inopportuni che avrebbero potuto comportare pericolosi cali di mordente. Tutto procede senza ombre, il divertimento naviga a vele spiegate in modo agevole e snello e anche nelle sezioni finali la trama continua a librarsi in maniera sempre nuova e spettacolare, sebbene i concetti veicolati siano analoghi a quelli di una qualsiasi favola disneyana che insista sul principio che la bontà verso il prossimo e verso le altre creature è per l'uomo l'unico modo per sfuggire alla prigione dell'egocentrismo.

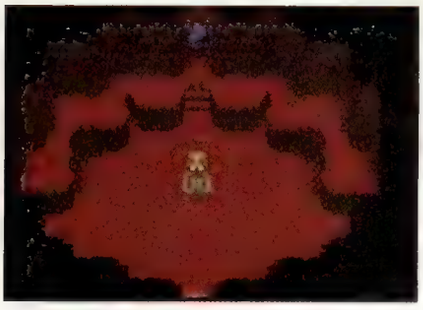
Le differenze maggiori risiedono nell'ossatura dell'ingrediente ruolistico e nella grafica. In **FFIV** lo sviluppo delle qualità dei perso-

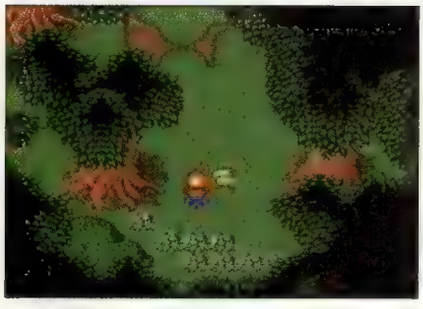






Spesso andare contro una parete non provocherà un bernoccolo, ma al contrario potrebbe capitare di venire ricompensati per il proprio coraggio...



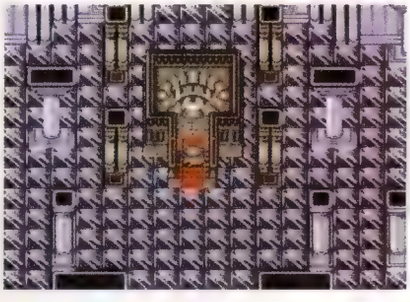


naggi è rigido e lineare e si basa sull'accumulo dei punti esperienza necessari per aumentare di livello e ottenere nuove e più efficaci spell. Le divisioni tra un ruolo e l'altro sono nette e non è in alcun modo possibile colmarle. Il giocatore non deve preoccuparsi di come gestire l'evoluzione del proprio party, ma di concentrare tutto il proprio ingegno per uscire vincitore dagli scontri sul campo, non molto difficili di per sé ma decisamente pericolosi nella loro (casuale) frequenza in aree che di solito prevedono pochi punti di ristoro. Una condizione che vincola a pianificare con accortezza le risorse da adoperare in battaglia se non si vuole correre il rischio di arrivare proprio alla fine di un dungeon impreparati allo scontro con l'immancabile boss. Tutto un altro discorso merita, invece, **FFV**, accreditato ancora oggi come uno degli RPG con più spessore in senso assoluto. In netta opposizione al suo predecessore, nel quinto capitolo della saga è stato studiato un unico e (per i tempi) rivoluzionario sistema di crescita dei protagonisti battezzato "Job System". Pur avendo delle predisposizioni innate, i personaggi di **FFV** possono acquisire abilità che spaziano nelle competenze più disparate in tempi e modalità soggetti alla completa discrezione dell'utente, la cui funzione decisionale prevale non solo durante gli scontri, ma anche e soprattutto prima di questi. Ciò si ripercuote fatalmente anche sul livello di difficoltà (discretamente elevato), influenzato dalle scelte operate durante la gestione dei punti di forza e dei talloni d'Achille di ogni elemento. Quello che più di ogni altra cosa contraddistingue il Job System è la sua flessibilità: non per nulla questo sistema ha rappresentato la base su cui sarebbe stato edificato il fenomenale **Final Fantasy Tactics**.

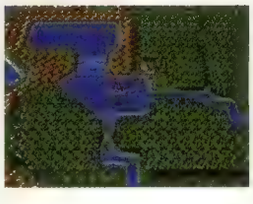
Si è accennato a un dislivello in ambito grafico che vede l'ago della bilancia pendere nettamente in favore di **FFV**, ma, per quanto le migliorie potessero essere apprezzabili ai tempi, adesso appaiono del tutto irrilevanti nella loro generale arretratezza. Ciononostante le emozioni che questa collezione è in grado di offrire non hanno nulla da invidiare a quelle della produzione contemporanea.

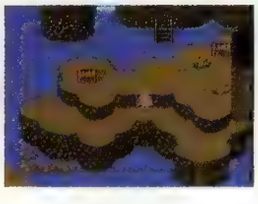
Per i fan infatuatisi della serie a partire da episodi più recenti, **FFA** è un'opportunità per scrutare con occhio attento, curioso e, perché no, divertito temi e idee che avrebbero influenzato le pagine future di questa saga su cui Square ha fondato il suo impero. Per tutti, invece, **FFA** è un'occasione per godere di un piccolo tesoro le cui ricchezze sono state lungamente celate all'utenza europea. Sì, perché **FFA**, in questo, tiene fede all'appellativo di antologia vantato nel titolo. Abbiamo due RPG che hanno fatto la storia demarcando i margini entro i quali sarebbero cresciute le produzioni future, attingendo al tempo stesso a frammenti dei titoli che li avevano preceduti; un memorabile manuale di game design che ancor oggi non ha perso la propria validità, con quei colpi di genio e le improvvise manifestazioni di creatività che sorprendevano e mettevano alla prova l'intuito del giocatore. Non v'è traccia di un'ossessionata ricerca del realismo, ma solo la volontà di trasportare chi gioca in un universo fantastico. E non importa se la grafica appare oggi povera e sempre uguale: non c'è niente cui non possa porre rimedio il lavoro della fantasia, facilmente in grado di sormontare qualsivoglia limite tecnico. Tutto questo e molto altro racchiude questa compilation che non mancherà di trasmettere a chi sarà disposto a lasciarsi avvinghiare tra le sue spire la stessa magia che emana una foto un po' ingiallita, segnata dal tempo, ma carica di significati e memorie da vivere con la voglia di assaporarne ogni singolo istante.

voto **9 su 10**



*In **FFIV** è presente la rarissima variante di Chocobo dalla chioma nera, in grado di volare a bassa quota, ma di atterrare solo nei boschi.*

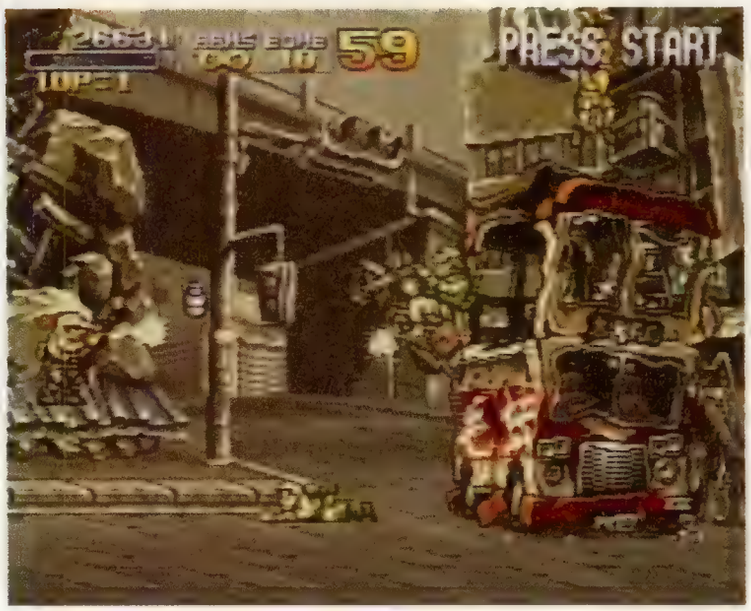




ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **VIRGIN INTERACTIVE** SVILUPPATORE **SNK** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Metal Slug X

Il 2D è morto? Virgin Interactive dice di no. SNK diceva di no. **Super Console** dice di no. La massa dice di sì. La massa, fortunatamente, ha torto…

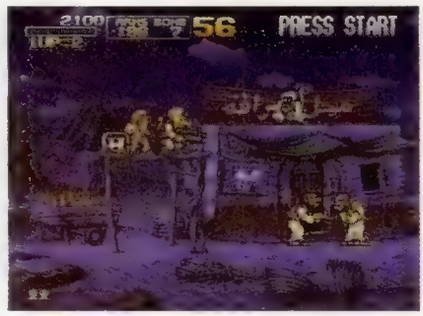


di erikpede

Quando ci si trova nel bel mezzo di una guerra totale, con le pallottole che fischiano dappertutto, i mortai che dispensano il loro carico di morte senza interruzioni, le Giovani Esploratrici che vagano incautamente per il teatro degli scontri cercando sopravvissuti a cui vendere biscotti, i neonati che gattonano tra i resti di veicoli militari ormai inutilizzabili e gli alieni (!) che sfrecciano nei cieli al comando di schiere di classicissimi dischi volanti, ci sono soltanto due possibili strade da intraprendere. La prima, quella dell'uomo saggio, impone di cercare riparo, abbassare la testa e pregare la propria divinità preferita, qualsiasi essa sia. Ma il buon senso, è evidente, non è certo il pane quotidiano di chi, in piena Età del Poligono Rivestito, sceglie di giocare in 2D, e su PSone per di più, in barba all'affermato adagio che vuole il vetusto 32bit Sony assolutamente inadeguato alla gestione della grafica bidimensionale. Ecco quindi che la seconda via, ovvero quella dell'easy-gaming (cfr. *The First Place*, **Super Console** 90), rimane l'unica effettivamente praticabile: e allora via, si inserisce il caricatore nella pistola, si prepara il colpo in canna, si estrae il coltello dalla custodia e si va in guerra, ma con il sorriso sulle labbra. Perché **Metal Slug X** è sì un gioco fondamentalmente (sottile eufemismo…) violento, ma è soprattutto una costante istigazione a ghignare, ridacchiare, inarcare le sopracciglia e bearsi di decine di tocchi di classe che dei poligoni, della visuale in prima persona, del realismo e delle texture in alta risoluzione non hanno alcun bisogno. Non c'è ragionamento in **Metal Slug X**, e non c'è nemmeno una storia degna di tale nome: si cammina da destra a sinistra, qualche volta ci si arrampica dal basso verso l'alto, si salta da una piattaforma all'altra, di tanto in tanto si prende il controllo di un bizzarro veicolo d'assalto (ce ne sono quattro, uno più buffo dell'altro) e si spara. Parecchio. Anzi, si spara di continuo, perché di bersagli ce ne sono sempre a bizzeffe, tutti pronti ad esplodere fragorosamente o, nel caso della fanteria, ad abbattersi al suolo gridando e spargendo sangue irrimediabilmente bianco (dannati yankee bacchettoni). Ci sono bonus da raccogliere per ammassare punti, armi aggiuntive da agguantare al volo per avere qualche chance di sopravvivenza in più, cibo da ingollare per poi diventare obesi e fare una fatica del diavolo ad ogni salto, ostaggi barbuti e denutriti da liberare dai ceppi e segreti da scovare lungo il cammino. Ecco, quello del viaggio è un altro concetto portante in **Metal Slug X**: si passa infatti da un Medio Oriente fittizio abitato da soldati votati alla carneficina e moderni saladini ad un complesso di piramidi infestate da mummie dal respiro venefico e cani incartapecoriti, da un quartiere cinese che non avrebbe affatto bisogno della guerriglia urbana per risultare oscenamente caotico ad una ferrovia da percorrere a cavallo di un treno militare, e così via fino al completamento delle sei missioni che compongono il gioco. Sei missioni talmente intense e appaganti da risultare assolutamente sufficienti, nonostante la matematica (mai come in questo caso una mera opinione) sia lì apposta per tentare di convincerci del contrario. Sei missioni, tra l'altro, che oltre ad essere stracolme di spunti per la rigiocabilità sono affiancate da due sezioni aggiuntive appositamente disegnate per questa versione PSone, tramite le quali è possibile affrontare i livelli standard in modalità Time Attack e Survival, oppure cimentarsi in una ventina di semplici minigiochi decisamente divertenti (oltrepassare un baratro saltando sulla schiena di un plotone di mummie appese per i fianchi è uno spasso, così come balzare di razzo in razzo per superare uno specchio d'acqua o incaronirsi contro una squadriglia di aeroplani nemici mentre ci si trova ai comandi di un ridicolo mech d'assalto). La longevità, infine, è considerevolmente estesa anche grazie all'intervento dell'essenziale modalità per due giocatori, mentre i più sfegatati appassionati della saga troveranno nell'eccellente Art Gallery implementata da SNK un motivo più che sufficiente per tornare ad infilare più e più volte il CD di **Metal Slug X** nella PSone. Macchina che, tanto per chiudere l'argomento "inadeguatezza al 2D" sfiorato in apertura, qui si comporta egregiamente: nel passaggio dall'hardware Neo Geo a quello Sony, infatti, le esplosioni sono state visibilmente rimaneggiate e gli effetti sonori si sono leggermente "sporcati", ma le animazioni, i fondali e i dettagli che fanno di **Metal Slug X** un capolavoro d'arte bidimensionale sono rimasti grosso modo intatti, a riprova del fatto che nemmeno la carenza di RAM può fermare chi sa fare sul serio il proprio lavoro…

voto **8 su 10**

Il fucile a pompa è indubbiamente l'arma migliore per eliminare le mummie e i cani, solitamente raggruppati in "branchi" serrati e quindi idonei ad essere fatti a pezzi in massa (con grande soddisfazione del giocatore).

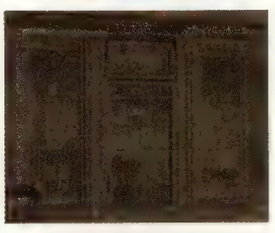


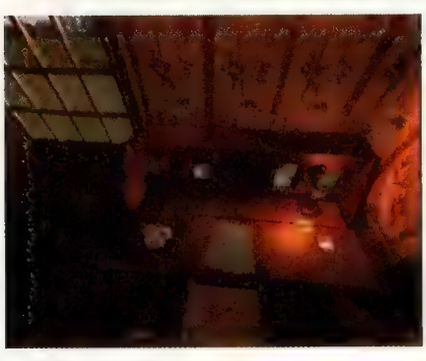
*Rispetto a **Metal Slug 2**, di cui **Metal Slug X** rappresenta l'evoluzione, si registrano parecchie modifiche nella collocazione dei nemici e nei fondali. Nel primo livello, ad esempio, si gioca di notte invece che di giorno.*

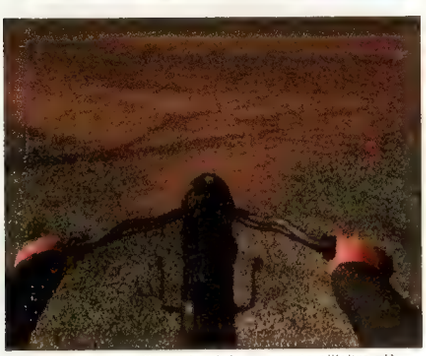
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **WANADOO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **2 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Necronomicon

"Non è morto quel che eternamente giace, e col trascorrere di eoni imperscrutabili persino la morte può perire."
La città senza nome - H.P. Lovecraft







La moto consente di spostarsi da una parte all'altra più velocemente.

Necronomicon è un'avventura grafica punta-e-clicca i cui temi, viene ribadito già dalla cover, derivano dai contenuti della frammentaria opera di uno dei padri della moderna science-fiction, Howard Phillips Lovecraft. Il Necronomicon del titolo si riferisce al libro nero dei nomi dei morti che tanto rilievo ha avuto nella produzione letteraria del narratore statunitense. Gli appassionati, quindi, sanno già cosa aspettarsi: un leitmotiv che sconfina nel campo del soprannaturale dove l'interazione con entità spiritiche sembra essere possibile, atmosfera lugubre e desolata, e ambienti tetri e inquietanti, sempre fonte di apprensione anche (e forse soprattutto) nei momenti di sinistra tranquillità.

L'impostazione generale ha in **Myst** il proprio modello ispiratore. Le evoluzioni vengono vissute direttamente dagli occhi del protagonista che può interagire con "l'ambiente" solo spostando il puntatore da una parte all'altra dello schermo (a tal proposito segnaliamo che il gioco supporta i mouse compatibili con PSone, il cui impiego è nettamente preferibile al controllo via joypad). Quando vengono individuati elementi interagibili, l'indicatore muta in un'icona specifica relativa al tipo azione effettuabile. La differenza principale con il gioco di Cyan Productions consiste nella differente procedura di esplorazione: mentre in quest'ultimo si girovaga in locazioni ricreate mediante la successione di schermate 2D in computer grafica (come in uno slide-show), in **Necronomicon** le perlustrazioni avvengono in luoghi pseudo-tridimensionali. Pseudo perché il giocatore è come fosse avvolto da un grosso muro di cartone poligonale rivestito da un'immensa texture rappresentativa del paesaggio. Di conseguenza, sebbene ci si possa guardare intorno così come alzare o abbassare lo sguardo, non vi è nessuna percezione di solidità o delle distanze che separano i numerosi elementi visivi raffigurati. Per spostarsi occorre semplicemente attendere degli aggiornamenti del punto di vista, che richiedono una pausa di un paio di secondi necessari alla console per caricare la nuova texture "scenografica" in memoria. Un furbo stratagemma che però funziona più che dignitosamente. La qualità complessiva è ovviamente distante da quella di un'immagine bidimensionale, ma gli adattamenti virtuali non scivolano per questo al di sotto della soglia della credibilità, ed evitano allo stesso tempo quella staticità dell'azione così comune tra i prodotti di questo genere. Che il titolo tragga forte ispirazione da **Myst** è testimoniato anche dall'inserimento di qualche mezzo di trasporto per accelerare le escursioni tra una località e l'altra.

I meccanismi che muovono il gioco sono quelli classici di ogni produzione analoga, ed è forse la mancanza di qualsiasi proposito velleitario o ambizioso la "colpa" più grave di **Necronomicon**. Quest'ultimo non ambisce ad offrire nessun contributo realmente nuovo o "personale" alla categoria cui appartiene, ma fa del suo misterioso motivo centrale e del fascino perverso e spettrale che lo caratterizza la propria arma di seduzione principale. Proseguire nel gioco richiede la risoluzione sequenziale e meccanica di un enigma dietro l'altro; per questo motivo è da evitare a tutti i costi la malaugurata eventualità che qualche particolare importante sfugga alla nostra attenzione, la qual cosa condanna irrimediabilmente ad una snervante situazione di stasi in cui posso passare ore a scandagliare ogni angolo degli ambienti alla ricerca del particolare scampato alle nostre indagini. Indispensabile, allora, armarsi di un comodo block notes su cui annotare ogni minimo elemento o considerazione, senza lasciarsi alle spalle nemmeno una schermata che non si sia analizzata in profondità. A differenza di **Myst**, però, il tutto è meno cervellotico e oscuro; molte volte sarà più la vastità delle aree esplorabili a causare i contrattempi maggiori che il grado di enigmaticità dei rompicapi da sciogliere. La longevità varia pertanto da giocatore a giocatore a seconda del livello di dimestichezza con questo tipo di gioco.

In definitiva, un titolo che ci sentiamo di consigliare ai soli fanatici del genere, meglio se sfegatati.

voto 5 su 10

di giuseppe**de riso**

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail
è necessaria esplicita richiesta

a cura di ivan**fulco**

Eccomi! Sono io la persona giusta per porre la parola "fine" al dibattito sulla pirateria! Ne ho lette tante sulle vostre pagine, ma sembra che nessuno sia stato capace di giungere ad una conclusione. Ebbene io posso, ma non perché io sia un ganzo che la sa lunga più degli altri, semplicemente perché sono un c****one che ha vissuto tutti gli aspetti del fenomeno pirateria, dalle stelle alle stalle, intensamente, fino in fondo, e la conclusione è che la pirateria ti frega! Non per le solite balle sul settore che viene penalizzato eccetera che non toccheranno mai la sensibilità di nessuno, ma piuttosto ti frega perché ti può rovinare in due modi: se sei fortunato ti rovina solo la passione per i videogames, ti toglie la voglia di giocare, ma se sei sfortunato (e in parte te la sei voluta) come me, ti rovina anche la vita perché per poco non finisci in galera! Ecco come è andata la mia escalation verso il basso: nasco come videogiocatore nel '96 con PlayStation, non sapevo nemmeno cosa fossero i videogames quando a casa di un amico scopro **Resident Evil** e rimango paralizzato dallo stupore, dalla meraviglia e dalla consapevolezza che un mondo nuovo si stava spalancando per me! Passo i primi mesi a gustarmi il fenomeno PlayStation come chiunque dovrebbe gustarselo, con passione, divertimento e coinvolgimento totale; una gioia insomma, cioè il vero scopo del videogiocare. Poi improvvisamente un altro fulmine a ciel sereno mi colpisce: un Silver! Lo sapete senz'altro cos'è, ma lo ripeto per chi non lo sa: un tipo di CD masterizzato che andava all'epoca, fatto solitamente in Cina o Taiwan. Era proprio stampato su un CD argento come quelli musicali con tanto di serigrafia in superficie dei loghi originali, anche bello a vedersi, se fosse stato nero sotto nessuno avrebbe pensato che si trattava di una copia… Ma era una copia. Cavolo, la mia passione poteva ampliarsi, avere a poco prezzo tutto ciò che mi interessava! E allora vai con la modifica, vai col prendere questo e quel titolo, tanto costano meno… Ma sì, dammi anche quell'altro che mi incuriosisce, magari fa schifo ma tanto costa meno quindi che mi importa? Mi rendo presto conto che a comprare tanti CD masterizzati che fanno schifo spendo di più che comprare originali solo quelli che mi piacciono, allora vai con il passo successivo: compro il masterizzatore! Quindi sotto con il fai-da-te: mi faccio prestare giochi, li noleggio e copio tutto quello che mi capita sotto mano, diventa una mania, i CD si accumulano e il tempo che impiegavo a giocare e divertirmi lo passo davanti al PC a masterizzare, anche perché il meccanismo assume un'altra piega. Infatti gli amici cominciano a chiedere: mi fai una copia di questo? Mi fai una copia di quello? Me ne fai una anche per un mio amico? Ormai ero ferratissimo. La gratificazione per me era essere il punto di riferimento per gli amici che, come me, condividevano la mia passione, addirittura mi chiedevano consigli su cosa era meglio giocare, ero il loro santone, che li consigliava e li portava per mano in questo mondo, ero la loro guida e questo mi gasava. Poi iniziano a darmi qualche soldo come rimborso delle spese o "per il disturbo", e quindi pensai che se riuscivo a prendere qualche soldo magari era anche meglio, quindi sparsi la voce in giro: se volete dei CD io ci sono e questi sono i prezzi. Da quel momento è il delirio: era fine '97-inizio '98, in pieno boom PlayStation, tutti l'avevano e anche quelli che prima ti guardavano giocare e ti compativano in quel periodo se l'erano comprata e se la tiravano come se fossero dei super-ganzi all'avanguardia, facevano gli intenditori ma erano tutti miei "clienti". Io che mi consideravo un precursore li salavo tutti quanti, gli caricavo la molla e gli vendevo qualsiasi cosa, ero fornitissimo, scambiavo con gente in internet e avevo tutti i titoli in anteprima. Appena usciva un titolo in Giappone o in America, io nel giro di una settimana già ce l'avevo e glielo facevo pagare salatissimo. Ormai il masterizzatore funzionava di continuo, mi andava via un cartone da 100 CD vuoti quasi ogni settimana, ripeto era il delirio collettivo da PlayStation sul quale io cavalcavo, a mia volta, con il mio personale delirio. Già, perché il mio godimento era diventato l'accumulo di titoli: ne avevo centinaia e non mi fermavo mai, volevo tutto, dello stesso titolo avevo tutte le versioni, NTSC-Jap, NTSC-Usa, PAL in inglese, PPAL in italiano, ero un maniaco. Poi venne il Dreamcast, la PS2 nel 2000, e anche qui a man bassa con la copiatura; li scaricavo direttamente da internet oppure li scambiavo con gente conosciuta sui newsgroup eccetera, sempre per approvvigionarmi di titoli nuovi. E proprio qui cade l'asino (cioè io). Senza curarmi delle persone con cui avevo rapporti di scambio in Rete faccio uno scambio con un tipo che, scoprirò poi, a sua volta vendeva in giro. Questo tipo venne beccato per i fatti suoi dalla Guardia di Finanza in modo molto casuale e nei suoi PC vennero trovati i miei dati. Da lui a me il passo fu breve… Una mattina alle 7 in punto suona il campanello e tutto il mio castello di carte crolla miseramente. Impreparato ad una visita del genere mi faccio cogliere con le mani nella marmellata: la casa piena di CD, due computer in funzione, pacchi di CD vuoti ovunque, sono fottuto e non posso negare l'evidenza… Ma io non volevo… non pensavo… Farfuglio qualcosa ma non so nemmeno cosa dire… Cosa gli spiego? Che è iniziato tutto per caso? Che all'inizio volevo solo giocare? Che la mia passione è degenerata? Che ho iniziato per me, poi per alcuni amici, poi per gli amici degli amici e come la droga mi ha preso e rovinato? Non capisco come abbia potuto arrivare fino a questo punto ma è stato così… Una cosa ha tirato l'altra… Ma come faccio a spiegarlo a loro? Che provavo soddisfazione nel possedere tutto? Nel vedere la mia casa come un luogo di pellegrinaggio in cui tutti arrivavano per prendere la loro parte di divertimento? Io non volevo arrivare a questo, ma ci sono dentro e non importa come ho fatto ad entrarci. Nel giro di poco perdo il lavoro in seguito alla denuncia, vengo condannato a qualche mese di carcere che viene convertito in multa, pago le spese, avvocato eccetera, alla fine spendo milioni tra una cosa e l'altra, perdo tutto, tutti mi girano le spalle.
Ora è passato del tempo, mi sono ripreso, ma la ferita è profonda, ripenso a quello che ero diventato, illuso di essere "qualcuno di importante", di essere un dritto, mi sono rivelato un pirla che invece si è rovinato con le sue mani, per una cavolata, ho rovinato la mia passione per il gioco, l'ho fatta degenerare piano piano quasi senza rendermene conto, quasi pensando che un passo avanti dovesse essere per forza seguito del precedente e che tanto non mi sarebbe mai successo nulla. Ebbene non è così. Vorrei dire a quelli che usano i CD pirata: non rovinate la vostra passione con la possibilità di avere tutto. Vi sembrerà solo routine quello che fate e vi stancherete nel giro di breve, niente ha più interesse quando lo si può ottenere con poco sforzo. Tutti i ragazzi che ho "servito" hanno visto calare molto la loro voglia di giocare, mentre a quelli che "sfornano" i CD per gli altri vorrei dire che il castello nel quale vi sentite protetti in realtà è un castello di carte, basta un soffio di vento per farlo crollare e per mostrarvi al mondo come siete in realtà, nudi con le mani nella marmellata. Dopo avrete solo da pentirvi e rimpiangere questa cosa, vi sembrava una petardo spento invece era una bomba e vi è esplosa in mano senza che vi siate accorti che la miccia si era accesa, non ne sarà valsa la pena. Ho pagato di tasca mia i miei errori ed ora cerco di ricominciare la mia vita, ho trovato un nuovo lavoro e mi hanno ridato la mia PS2 sequestrata (ovviamente modificata) solo una settimana fa, giusto in tempo per comprare (originale) **Metal Gear Solid 2** e ricominciare a giocare. Ed ecco che una piccola sensazione si riaffaccia dentro di me, un piacere di giocare spensierato che non provavo da tanto, troppo tempo. Che sia un nuovo inizio per me? Forse sì…

Ma… Suona il campanello, ora sussulto ogni volta che succede, anche se sono puli-

> "Sono un **c****one** che ha vissuto tutti gli aspetti del fenomeno **pirateria**, dalle **stelle** alle **stalle**, intensamente, fino in **fondo**"
>
> Anonimo

to, ma... E' il mio vicino di casa. Cosa ha fatto? Ha scaricato da Internet **Winning Eleven 5 Final Evolution** e vuole fare una partita, poi mi dice: se lo vuoi te ne faccio una copia... Mamma mia, eccone un altro! Grazie.

[Non pubblichiamo il nome per esplicita richiesta dell'autore]

Ridicoli. Siete ridicoli. Ecco l'unica parola a cui riesco a pensare dopo aver letto la recensione (spot?) di **MGS2**. Uno sterile elenco di situazioni di gioco obbiettivamente originali, frutto della sfrenata immaginazione e della puntigliosità di Kojima, ma che sembrano voler mascherare qualcosa... Qualcosa che, incredibilmente, manca. Il gioco. Qui non c'è effetto speciale o maniacale cura dei dettagli che tenga: quello che conta, dall'alba dei videogiochi, è, appunto, giocare. E qui non si gioca, si guarda. Calcolate, cortesemente, le ore (ORE) spese a guardare col pad in mano l'evolversi (?) della trama (??) e vedrete che superano le reali ore di gioco. Ragazzi, dovete spiegarmi perché non avete accennato neanche minimamente alla trama assurda (un braccio che s'impossessa di un corpo? Ma fatemi il favore... davvero volete farmi credere che sono l'unico ad aver notato che la trama è più ridicola di quella di *Ninja il Campione*?), alle situazioni già viste (torture e abbattimento di elicotteri... ma c'è anche dell'altro), nemici credibili quanto Babbo Natale e, dulcis in fundo, la continua, estenuante, insopportabile interruzione di gioco da parte di quello stramaledetto Codec che non la smette di rompere! Non ci siamo proprio. Anche la cosmesi non è quello splendore che volevano farci credere, ma va detto che da un titolo del genere ci si aspetta sempre quel qualcosa "in più'", che però qui non c'è. Il reparto sonoro, invece, mi ha piacevolmente stupito, nulla da dire. Non voglio nemmeno parlare, invece, della traduzione in italiano, fatta da un cerebroleso. E le bande nere con relativa velocità ridotta delle conversioni PAL? Non preoccupatevi, non ci hanno abbandonato, anche se questa è forse la migliore conversione NTSC/PAL mai effettuata. Ma da **MGS2** non ci si aspettava di meno. Insomma, l'amaro in bocca dopo aver completato **MGS2** proprio non ne vuole sapere di andar via, spero che Kojima torni al più presto coi piedi per terra, chieda in ginocchio l'aiuto a qualcuno in fase di stesura della sceneggiatura, elimini (del tutto?) le sequenze non interattive e, fatto questo, si dedichi pure ai mille particolari da inserire in un eventuale seguito, particolari che avranno una ragione d'esistere solo se a supporto di una trama e di un gioco degni di questo nome. La maggior delusione, comunque, me l'avete data voi di **Super**. Il non aver sottolineato gli aspetti meno riusciti del gioco (e sono tanti...), il non aver evidenziato la pochezza, anzi l'assurdità della trama e l'aver taciuto sull'insopportabile noia e lunghezza delle scene narrate (ma come, proprio voi che avete sempre denigrato i "film interattivi?"), rendono ai miei occhi meno credibile la vostra affidabilità in sede di recensione di un qualsivoglia pezzo di software di futura uscita. Spero solo che siate stati momentaneamente abbagliati, disorientati, dall'importanza (?) del titolo da recensire. Ora tolgo il disturbo, avrei voluto scrivere una lettera più breve, ma non ci sono riuscito, chiedo scusa in anticipo per lo spazio che ruberò alle pagine di **PlayGround** in caso di pubblicazione. Distinti e-bye,

Angelo Di Biase

PS: Come qualcuno prima di me ha detto: "**MGS2**? Un bellissimo film d'azione. Come? Non è un film?".

PS2: Ma davvero Jason Rubin ha definito "non all'altezza" e "deludenti" i titoli di lancio dell'X-Box? Non si ricorda quelli della Ps2? Regalategli un X-Box con **Halo**, fategli un favore... Ah già, dimenticavo, Mr. Rubin e il suo gruppo sviluppano solo per Ps2, ecco spiegato l'arcano...

*Egregio Angelo, annoto il tuo parere e ti ringrazio del contributo... Ma visto che se ne offre l'occasione, perché non tagliare e incollare anche qualche passaggio della tua e-mail? E magari qualche passaggio della recensione di **MGS2** (**SC**90)? Di seguito:*

Angelo di Biase: "Ragazzi, dovete spiegarmi perché non avete accennato neanche minimamente alla trama assurda [..], alle situazioni già viste [...], nemici credibili quanto Babbo Natale..."

*Recensione di **MGS2**:* "Una trama apparentemente ingarbugliata e complessa, mai accondiscendente, un disorientante turbinio di arditi colpi di scena, ma dal messaggio finale coraggioso e rivelatore. Rimandando ad un prossimo appuntamento su **Super Console** un'analisi del "testo" di **MGS2** [...] ci limiteremo in questa sede ad analizzare aspetti basici come meccanica di gioco e realizzazione tecnica".

Angelo di Biase: "...e, dulcis in fundo, la continua, estenuante, insopportabile interruzione di gioco da parte di quello stramaledetto Codec che non la smette di rompere!"

*Recensione di **MGS2**:* "Meno accettabili appaiono, di converso, le interruzioni via codec. Troppo pedanti rispetto all'entità delle informazioni fornite [...], spezzano l'azione risparmiata dalle sequenze in real time con un prolungato e sterile schermo nero".

*E potrei continuare, facendo notare come il buon Bloody Marcello avesse già risposto in sede di recensione a tutto ciò che contesti. Ma allora perché pubblico ugualmente la tua e-mail, egregio Angelo? Solo per sottolineare la scarsezza del tuo intervento? No, non solo, non preoccuparti. Più che altro perché involontariamente poni una questione molto importante in questo passaggio della storia del videogioco. E lo fai quando scrivi: "quello che conta, dall'alba dei videogiochi, è, appunto, giocare". È un momento delicato, questo. Superata buona parte dei limiti tecnici che ne avevano frenato la "libera espressione", il videogioco è ora pronto a spiccare il volo, divenendo finalmente un medium "completo". Cosa vuol dire questo? Vuol dire che i designer hanno ora in mano [quasi] tutti gli strumenti di cui hanno bisogno per esprimersi. E tra questi, come ovvio, rientra la narrazione di stampo cinematografico. E credimi, questa assumerà un ruolo sempre più rilevante in futuro, uscendo dalla sua nicchia fatta di RPG ed avventure. **MGS2** non è altro che un esempio di questa evoluzione. Un esperimento che può essere riuscito o meno (questo è un altro discorso), ma che rappresenta in ogni caso un concetto nuovo rispetto al videogioco tradizionale. Impossibile giudicare l'opera di Kojima rimanendo ancorati ai canoni dell'action game. Sarebbe come lamentarsi del fatto che in **Silent Hill 2** non ci sono le piattaforme. O che in **Ace Combat 04** mancano gli enigmi. Siamo di fronte ad un videogioco evoluto, che può incontrare o meno i nostri gusti, che può vantare una trama geniale o ridicola, ma che va comunque inquadrato nella giusta ottica prima di essere vivisezionato. Lucio Battisti riteneva che l'artista dovesse camminare davanti al proprio pubblico, non seguirlo. È così che nacque il Battisti seconda maniera, mai compreso veramente dalla grande platea. Allo stesso modo Kojima cammina davanti a noi, e con lui Suzuki [**Shenmue**], Matsuura [**Vib-Ribbon**], Mizuguchi [**Rez**]. E noi, invece di cercare di capire, e di giudicare con l'attenzione dovuta (criticando ferocemente, se necessario), ne deridiamo il coraggio. Qui si tentano di costruire le basi per l'evoluzione del medium, e noi siamo ancora qui, con l'espressione vacua e la mandibola rilassata, intenti a martellare il tasto di skip come scimmie con un martello pneumatico. Angelo, tu sei con noi o sei una scimmia con martello pneumatico?*

> **Ridicoli.** Siete ridicoli. Ecco l'unica parola a cui riesco a pensare dopo aver letto la **recensione** (**spot?**) di **MGS2**
>
> Angelo Di Biase

Carissimo Ivan Fulco (ah, a proposito benvenuto in questa gabbia di matti e complimenti per il tuo nome: dico davvero! Sembra proprio studiato a tavolino. Mi fa venire in mente il famoso Manuel Fantoni di Verdone) volevo far partecipe la Redazione e tutti i lettori di **SC** di un fatto che ultimamente mi ha disturbato non poco e che ha mandato improvvisamente in frantumi la dimensione idilliaca in cui vivevo da ormai 20 anni grazie ai videogiochi.

Mi è accaduto questo: dopo un anno e mezzo di onorato servizio, la mia PS2 ha tirato le cuoia. Così, di punto in bianco, lo scatolotto nero ha smesso di funzionare e sfornare emozioni e mi sono ritrovato in un mondo grigio, crudele e piatto. [...] Cheppalle! La Playuno mi era durata 4 anni senza aver mai dato segni di vecchiaia e adesso dopo un anno... e poi, proprio ora che avevo risparmiato due soldi per prendermi un sedici-noni! Porto sconsolato al centro assistenza Sony il monolite acciaccato e vengo a conoscenza di un fatto che nessuno aveva mai menzionato, neanche Voi di **Super Console**. La mia cara e vecchia compagna di partite e di merende non mi verrà consegnata mai più. Loro non la toccheranno nemmeno; non importa di quale entità sia il danno, magari una monata da 30 euro, non importa il valore affettivo dell'oggetto, non importa nulla! La mia console verrà spedita a Roma e entrerà in un giro di console riparate (anzi, "rigenerate", come mi comunica il negoziante) e dopo alcuni giorni riceverò un'altra console di chissà quale individuo alla modica cifra di 129 euro con garanzia di tre mesi. Allora il mio sconcerto prende due strade, una economica ed una affettiva. Dal punto di vista economico ho speso 250

(vecchie) carte per avere una console che, per quanto loro affermino il contrario, nuova non è. È invece una macchina che in passato ha avuto un guasto e che è stata aggiustata solo per il problema di cui era affetta. Non importa se magari la persona che l'aveva in custodia (perché alla fin fine di custodia si tratta, ma di questo parlerò dopo) l'aveva tenuta in cattive condizioni o l'aveva usata giorno e notte. Per esempio: può essere che la mia attuale console rigenerata fosse stata mandata a riparare da Tizio perché parte della circuteria si era bruciata; ebbene la Sony avrà sostituito la parte difettosa e mi dice ora che è a posto. Ma se Tizio usava la PS2 24 ore al giorno o comunque svariate ore a settimana e adesso il lettore DVD è ai minimi termini come faccio io a saperlo? Magari ha solo pochi mesi di vita, o forse pochi giorni, chi può dirlo? Se mi si rompe dopo che la garanzia di tre mesi è scaduta che faccio? Devo pagare altri 129 euro per un'altra PS2 usata? O aspettare un altro abbassamento dei prezzi e comprarne una nuova? Comunque nulla toglie dalla mia mente la sensazione, anzi la certezza di avere tra le mani una console usata, vecchia, rabberciata alla meglio e che probabilmente è appartenuta (per essere ottimisti) ad un bambino pacioccoso con le mani unte di patatine che passa le sue giornate a giocare a **FIFA** e **Harry Potter**. Da qui il concetto che avevo introdotto poco sopra, l'aberrante Sony-Comunismo. No, non ridete. Questa mia affermazione è stata confermata anche dal negoziante della Sony: "la tua console non ti appartiene in quanto oggetto, ma in quanto concetto. Quando hai comprato la console sei entrato in una comunità, sai? Se ti si rompe vieni in possesso non di una console di un'altra persona, ma rientri in possesso del concetto console". Davvero consolante. Mah, mi sembrano una marea di cazzate per addolcirmi la pillola; comunque non c'è niente da fare e anche se mi sforzo di accettare il concetto per cui Sony avversa la proprietà privata dei suoi consumatori, niente riesce a togliermi di dosso la tristezza che ho provato nell'abbandonare la mia cara console in quanto oggetto personale e non in quanto concetto […]. Così si è infranta un'immagine, un ricordo. Quella che adesso si innalza vicino al televisore è un'estranea, mi scruta dall'alto e poggia su di un piedistallo che non ho comprato per lei. Di chi eri? A chi mai sei appartenuta? Ho notato che hai dei graffi sulla tua plastica, come te li sei fatti? La mia era perfetta, l'avevo trattata bene. Ok, sei uguale a "lei", ma non si può clonare un sentimento. Un sentimento per una console? Sono forse pazzo? Non direi. Non siete voi affezionati alla vostra auto, per esempio? Pensate di portare la vostra macchina dal carrozziere; sì, quell'auto che vi ha scarrozzato ovunque, e dopo alcuni giorni immaginate di trovarvi tra le mani un'auto che è appartenuta ad un estraneo. Con la mia Punto ho portato in giro le mie compagne di scuola al liceo, ho avuto le mie prime esperienze, sono andato in Spagna dopo il diploma, ci ho dormito dentro dopo il concerto degli U2, insomma con lei ho vissuto importanti momenti della mia vita e in maniera diversa è accaduto con la mia Play e adesso mi ritrovo tra le mani un oggetto che non conosco, che magari era di una persona meschina che non apprezza i videogiochi o forse peggio. Non mi resta che abituarmi. Certo è che la massificazione ha portato anche a questo. È inconfutabile.

K.I.T.T.

*Solo il mese scorso Samuele Dodi si chiedeva, sulle pagine di **PlayGround**, cosa fosse in realtà una console. Hai ragione: le console non sono tutte uguali. Nonostante i centri assistenza le considerino solo pezzi di plastica e silicio, rimangono tra i pochi oggetti attraverso i quali è possibile vivere delle emozioni. Ma dove passa la sottile linea rossa che divide legame affettivo e feticismo? Personalmente me ne sbatto, ma magari qualcuno vorrà rifletterci per conto suo.*

> Comunque nulla toglie dalla mia mente la sensazione, anzi la certezza di avere tra le mani una console **usata**, **vecchia**, **rabberciata** alla meglio e che probabilmente è appartenuta (per essere ottimisti) ad un **bambino pacioccoso** con le mani **unte** di **patatine** che passa le sue giornate a giocare a **FIFA** e **Harry Potter**.
>
> K.I.T.T.

"*Insane, am I the only motherfucker with a brain?*" Da *Eyeless*, Slipknot

Grazie davvero per l'editoriale del numero 90. Ne sono rimasto toccato come mai prima. Riguardo alla domanda che fai, "una rivista di videogiochi deve essere qualcosa di più di una mera guida agli acquisti?" la mia risposta è questa. Ho vent'anni. Sono un cosiddetto tipo "alternativo". Vivo ingabbiato da un lavoro che come unica prospettiva certa mi da la pazzia, una volta raggiunta la vecchiaia. Del resto, arrivare a settant'anni e pensare di aver trascorso la maggior parte della propria esistenza a fare qualcosa che si odia non deve essere molto semplice da accettare. Tra tutti i miei difetti, l'unica cosa che sopporto di me è una rudimentale mentalità critica, che mi impedisce di essere appagato da una serata in discoteca o una sbronza. Cerco il vero appagamento in altre maniere più costruttive, come scrivere o fare musica (ma ogni tanto esco volentieri a ubriacarmi con gli amici… purtroppo?).E se non sono divenuto un mero discotecaro destinato ad andare alla deriva, per tutta la vita, nella sua inconsapevolezza, lo devo ai videogiochi. Giocando titoli eccezionali come **Final Fantasy VII**, **Xenogears**, **Suikoden II** e altri, ho acquisito una cosa molto importante: la sensibilità. Il sentimento che scatena il desiderio di ricerca; e una volta acquisita, la sensibilità muta in desiderio di ricerca, mentalità critica, appagamento e così via. E soprattutto, divenuti "sensibili" si comincia a vivere in maniera "sensibile". A sviluppare una mentalità critica che ci permette di scegliere non solo il videogioco migliore, ma anche il lavoro migliore, la ragazza migliore, e molte, molte altre cose. Ora, non sto dicendo che grazie ai videogiochi sono diventato un maestro di vita. Solo una persona migliore. Continuate così. Non piegatevi allo standard che vuole che "la rivista di vg tipo" sia superficiale e scritta con un linguaggio da ragazzino imberbe. Continuate a diffondere la sensibilità. Grazie al cielo, il fatto che la vostra rivista non sia ancora stata chiusa lascia evincere che, al contrario di quanto sono portato a credere, le persone sensibili siano più di quelle che penso…

Darkness Heir
(darkness_heir@hotmail.com)

La mia risposta è nell'editoriale di questo mese.

Caro Ivan, nel porgerti i migliori auguri per questa nuova avventura in **PlayGround** e salutando con tanto affetto il buon Marcello, vorrei far notare come in quasi tutte le interviste rilasciate ultimamente da programmatori e vari ci sia un comune denominatore, e cioè il seguente: alla domanda "ti senti un artista?" tutti hanno sempre risposto negativamente (già il fatto che venga fatta a tutti la stessa domanda presuppone che il pensiero dell'interlocutore sia invece affermativo). Secondo me in tale risposta la maggior parte dei soggetti hanno avuto una falsa modestia. A parer mio ci sono giochi in cui l'arte è "pura", tastabile, inconfutabile. Da parte di geni come Miyamoto, Kojima, Sakaguchi, Yamauchi, ecc. non viene lasciato niente al caso e non accetto una risposta del genere. Esprimo le mie sensazioni: a me fa venire la pelle d'oca soltanto il rumore del cursore mentre si sposta sul menu iniziale di **MGS**, mi capita spesso di scendere dalla metropolitana e sentire lo squillo del telefono situato nella cabina dei controllori: casualmente lo squillo è identico a quello del CODEC e puntualmente faccio un balzo. Ancora, accendendo il mio GameCube non posso non sorridere ogni volta che insieme alla scritta Nintendo si sente la dolcissima vocina che dice "Pikmin", risulta impossibile non apprezzare con sorrisi fanciulleschi il chiamare Mario da parte di Luigi tremolante per la paura dei fantasmi, risulta impossibile non immedesimarsi nelle passeggiate di Ryo Hazuki durante la ricerca di qualche indizio, risulta impossibile non rimanere sbigottiti davanti alla caratterizzazione data ai mech di **Z.O.E**. Voi direte "e che c'entra tutto ciò con l'arte?". IMHO c'entra eccome. L'arte per me significa vedere, toccare, vivere qualcosa che ti doni "emozioni", partecipare con un Joypad in mano a un progetto che non è stato affidato al caso e ideato "solo" per vendere, bensì per esprimere concetti, visioni, proiezioni di menti che non sono assolutamente comuni e che riescono a mettere in pratica delle emozioni che producono altrettante emozioni in un mondo in cui si preferisce fare sequel dei sequel piuttosto che sperimentare nuove strade e liberarsi nel proprio pensiero, che in questi casi (vedi sopra), si trasformano in arte grazie al modo e l'ingegno di esprimerlo. Tutti sono capaci di dipingere, pochi sono in grado di dare "vita" alla tela.

Filippo "Tsuneku" Maio
filippo.maio@poste.it

I videogioco è l'ottava arte?
Ciao, ho quasi 29 anni e una grande passione per i videogames, a partire dal C64 in poi. [...]

Può sembrare azzardato paragonare l'intrattenimento elettronico al cinema o alla letteratura, perché questi ultimi hanno espresso dei maestri riconosciuti in tutto il mondo e in tutti gli ambiti (e non solo all'interno della comunità di riferimento). In fondo il cinema e la letteratura si studiano, i videogiochi no. Per me è solo questione di tempo. Se ci pensate, la rivoluzione informatica, che ha consentito questa forma espressiva è cosa piuttosto recente. Le analogie ci sono tutte: c'è un autore (dietro cui si muove uno staff), ci sono dei fruitori (noi videogiocatori), c'è una casa editrice/di produzione (la software house) e in più ci sono i produttori di hardware, come nell'editoria home video. L'unica differenza (non da poco) rispetto al lettore VCR/DVD che ci permette di gustarci tutti i film a prescindere dall'editore è che l'hardware nel videogioco limita ciò a cui possiamo giocare a quanto è stato sviluppato per quella piattaforma e l'unica soluzione per non avere limiti in questo senso è possedere tutte le console (considerato il ciclo di vita del prodotto sempre più breve, è una soluzione decisamente onerosa).
Lo sdoganamento del videogioco dalla nicchia in cui è nato è solo questione di tempo per due motivi:

1) I videogiochi acquistano una sempre maggiore maturità.

2) La società incomincia lentamente a guardare i videgiocatori, man mano che raggiungono quantitativamente una massa critica, con un occhio (leggermente) diverso, senza troppo commiserare i poveri dementi ultra-trentenni con la sindrome di Peter Pan. Certo molto deve esser fatto ancora...

Riguardo alla maturità dei videogiochi, va enfatizzato che il progresso tecnico e il bagaglio culturale derivante dalle produzioni precedenti permettono inedite soluzioni, nuovi mondi, con regole più complesse e maggiori opportunità esplorative del medium. Esistono e continueranno ad esistere giochi elementari, che non permettono più di un livello di lettura, ma quello fa parte della varietà dell'offerta ed è giusto che ci siano... così come continueranno sempre ad esistere libri per bambini. Ma nascono anche veri e propri capolavori [...]. Ho pianto per **FFVII**; sono tornato indietro nel tempo, in luoghi remoti, con **Shenmue**, respirando un'atmosfera di incredibile malinconia; in **GT3** ho assorbito la passione per le auto che gli autori vi hanno instillato.

TFPMAIL

Caro Ivan (scusa se mi permetto), innanzitutto vorrei complimentarmi con te per il lavoro che stai portando avanti su **SC**; **R&B Café** è ottima, anche se i CD che recensite sono un po' troppo di nicchia, non tanto per il contenuto in sé, quanto per la reperibilità (non credo ci sia qui in Trentino un solo negozio dove trovarli) e per il loro prezzo (lo so, lo so, è meschino ma le risorse economiche di uno studente a tempo pieno con interessi diversificati (videogiochi ma anche libri, musica, sport) sono davvero ridotte all'osso, l'avrai sperimentato anche tu "ai tempi"). Per quanto riguarda **Oddities** è presto per giudicare; mi sento di dire per il momento "più divertente che interessante" e non so esattamente quanto sia positivo o negativo questo giudizio. Ci rifletterò...
Detto questo, bisogna rimarcare il fatto che **The First Place** è una delle migliori rubriche dell'intera rivista ed è anche il motivo principale per cui ti scrivo. Allora, le console muoiono? La questione non è semplice, ma se c'è qualcosa che ho imparato nei miei anni liceali è che tutte le risposte riguardo a morte-vita-vita dopo la morte sono contenute in un unico carme: "Dei sepolcri" del buon Ugo Foscolo. Ma veramente, non sto scherzando. La scena ricorrente nella classe 4a è questa: lezione di italiano, analisi di un testo qualsiasi successivo ai "Sepolcri" di un autore qualsiasi, basta che parli di morte, funzione della poesia e un sacco di altre cose; il professore, dopo la lettura e il commento di un passo chiede "dove l'abbiamo già visto questo?" e la risposta è, unica e immutabile, "nei Sepolcri"; "e in quali versi esattamente?", chiedeva poi, e questi erano cazzi... ma comunque, hai capito cosa intendo. Ritornando nello specifico, i "Sepolcri" ci guidano anche nella ricerca di una risposta alla nostra (tua) domanda iniziale.
Per prima cosa, Foscolo liquida sia la teoria economica (le console muoiono quando termina la produzione dell'hardware, ndlvan) che quella ludica (le console muoiono quando termina la produzione del software, ndlvan). Esse infatti fanno dell'oggettività il loro metodo di ricerca della verità, rifiutano qualsiasi dimensione che non sia quella materiale; ebbene il nostro Ugo sbeffeggia questi illuministi da strapazzo ma, prima di smentirli affermando esattamente (o quasi) il contrario, finge di concordare con le loro conclusioni:

All'ombra de' cipressi e dentro l'urne
confortate di pianto è forse il sonno
della morte men duro? Ove più il Sole
per me alla terra non fecondi questa
bella d'erbe famiglia e d'animali,
e quando vaghe di lusinghe innanzi
a me non danzeran l'ore future,
né da te, dolce amico, udrò più il verso
e la mesta armonia che lo governa,
né più nel cor mi parlerà lo spirto
delle vergini Muse e dell'Amore,
unico spirto a mia vita raminga,
qual fia ristoro a' dì perduti un sasso
che distingua le mie dalle infinite
ossa che in terra e in mar semina morte?
Vero è ben, Pindemonte! Anche la Speme,
ultima dea, fugge i sepolcri; e involve
tutte cose l'obblio nella sua notte;
e una forza operosa le affatica
di moto in moto; l'uomo e le sue tombe
e l'estreme sembianze e le reliquie
della terra e del ciel traveste il tempo.

Successivamente, Foscolo si schiera apertamente con i sostenitori della teoria affettiva (le console muoiono quando nessuno le ama più, ndlvan) e dice in sostanza che un uomo (o una console nel nostro caso) rimane in vita anche dopo la morte "clinica" grazie all'affetto dei suoi cari e ai loro dolci ricordi:
Non vive ei forse anche sotterra, quando
gli sarà muta l'armonia del giorno,
se può destarla con soavi cure
nella mente dei suoi? Celeste è questa
corrispondenza d'amorosi sensi,
celeste dote è degli umani; e spesso
per lei si vive con l'amico estinto
e l'estinto con noi ...

Nello stesso passo però si apre alla teoria retroludica (le console muoiono quando nessuno gioca più con esse, ndlvan), sostenendo in sostanza che gli affetti non bastano per far rivivere i defunti, ma occorre un comportamento attivo, ossia assicurare una degna sepoltura (nella propria terra d'origine sarebbe l'ideale):

... se pia la terra
che lo raccolse infante e lo nutriva,
nel suo gembo materno ultimo asilo
porgendo, sacre le reliquie renda
dall'insultar de' nembi e dal profano
piede del vulgo, e serbi un sasso il nome,
e di fiori odorata arbore amica
le ceneri di molli ombre consoli.

Ora, se tale comportamento attivo possa corrispondere, videoludicamente parlando, all'impugnare il pad e a rigiocare i vecchi ma validi titoli, è materia di interpretazione e di dibattito, ma io propenderei per il sì, tanto più che Foscolo prosegue poi sottolineando le virtù dei monumenti funebri come messaggeri delle virtù dei grandi uomini sotto di essi sepolti. Giocare per tramandare ai posteri numero dei poligoni mossi al secondo, quantità di memoria video e supporto dell'AA? Forse... Fin qui, nulla di nuovo; ora però il Foscolo ci propone la sua idea che io, modestamente, aggiungerei alla lista stilata su The First Place come "teoria foscoliana". In sostanza egli, verso la fine del carme, si pone una domanda: "sì, va bene, tutto vero quello che ho detto finora; ma quando il tempo avrà cancellato dalla faccia della terra uomini, monumenti funebri e tutto il resto, allora vorrà dire che in quel momento saremo DEFINITIVAMENTE morti?". Subito dopo si autorisponde, affermando che anche in quell'epoca futura sopravviveranno gli uomini celebrati dai poeti. La Poesia, cioè, rende eterni certi personaggi e i valori che essi hanno incarnato:

Siedon custodi de' sepolcri, e quando
il tempo con le sue fredde ale vi spazza
fin le rovine, le Pimplèe fan lieti
di lor canto i deserti, e l'armonia
vince di mille secoli il silenzio.

e poi:

Il sacro vate (Omero),
placando quelle afflitte anime col canto,
i prenci argivi eternerà per quante
abbraccia terre il gran padre Oceàno.

Ora, il problema, molto serio, è questo: esiste una Poesia della Console? Rispondere è arduo: un'occhiata veloce a riviste di settore e a qualche newsgroup mi farebbe propendere per il no, ma chissà che qualche timido cantore di Dreamcast non si nasconda fra le fila degli anti-Sony...
Qui si conclude il mio modesto contributo alla discussione; mi scuso per la prolissità ma insomma, Foscolo non si taglia. Magari ti scriverò di nuovo prossimamente. Ciao.
Francesco Rizzi

Sì, esiste una Poesia della Console. Siamo noi a cantare il videogioco. Giornalisti, appassionati, giocatori. Sulle riviste, nei newsgroup, nei forum. Una recensione che sappia cogliere e comunicare lo spirito intimo di un videogioco (legittimazione del valore di una console), trasformandolo in parole e preservandolo così dal tempo, equivale alla poesia che celebra l'uomo. Il fatto che in media solo un testo su migliaia (approssimando in eccesso) possa vantare una qualità del genere è del tutto ininfluente. Anche nell'ambito della poesia "classica" esiste un oceano di spazzatura. Grazie del contributo & alla prossima.

Montale – 41 poesie, *Mondadori, 1996, [vecchie] L. 3.900 - Un acquisto fondamentale (e molto economico) per chiunque voglia avvicinarsi alla grande poesia. Testi solo un po' più impegnativi della Gazzetta dello Sport. Solo un po'.*

Hai colto nel segno, non c'è che dire. Dobbiamo rispetto al cheap-gamer solo quando lui ha il rispetto del videogame. Mi ritrovo nella figura dell'hardcore gamer, così come l'ha intesa (seppur ironicamente) Cangialosi: il Loser-videoludico. Così quando hai parlato del cheap-gamer perso dietro la vita reale, la ragazza, il lavoro ho pensato a noi videogiocatori nerdosi che queste cose non le vedremo mai. Eppure umanamente li capisco, credo che la gente riesca a vivere fissando nella propria mente una lista di priorità, mettendoci dentro le cose per cui valga la pena vivere e gli obiettivi da raggiungere. Le cose da mettere in questa lista ce li suggerisce quotidianamente il mondo che ci circonda, i mass media, la morale comune e generalmente andare contro il pensiero unico significa essere diversi, emarginati o semplicemente rifiutati. In questa ottica nascono le nicchie, che nel piattume comune diventano, dopo il conseguente sdoganamento, un punto di riferimento per chi magari ancora giovane e non esattamente in vena di uniformarsi cerca qualcosa di alternativo e magari più vero (e vivo) del mondo di apparenze che ci sta intorno. Ora, l'adolescente che mette nella lista delle cose piacevoli il videogame è assolutamente comprensibile nella sua smania di essere accettato. Andare in sala giochi e fare quattro chiacchiere sulla grafica di **Tekken 4** può essere piacevole sia per chi vive di pane e videogiochi che per chi bazzica le sale giochi solo ogni tanto. Probabilmente sarà una conversazione a senso unico, ma per chi di amici non ne ha mai abbastanza come l'hardcore gamer non sarà spiacevole, a meno che il brufoloso soggetto di prima non ci annunci che in Giappone sono già a **Tekken 7** e che le sue fonti sono altamente attendibili. A quel punto, quando il rispetto del videogioco viene a mancare non ci sono i presupposti per proseguire. Come hai detto tu, se seleziona quick start è un problema suo, ma se gioca "per vedere la grafica" non c'è niente di male. Io, videogiocatore che guardo i boss del primo livello come vecchi amici, ho paura di selezionare quick start nella mia vita reale, dove anche il primo boss sembra un nemico imbattibile. Perciò rispetto, innanzitutto. Sarai un grande in questo mondo ma se hai problemi con il mio amico boss chiedi pure, te lo presento, ci fai amicizia pure tu, però non ridere quando sarò io a chiederti come si affrontano i boss del mondo reale.
Amechan

Hans Georg Gadamer [1900-2002]. Filosofo . È normale, in una rivista di videogiochi, adoperarsi per trovare una definizione di arte, magari consigliando la lettura di alcuni capitoli di "Verità e metodo"? Gadamer non si è mai espresso al riguardo.

Ho goduto tutte le volte in cui mi è stato messo tra le mani un mondo in cui valeva la pena vivere, per provare sensazioni nuove che non si vanno a sostituire a quelle del mondo reale, ma le integrano e le arricchiscono. È vero, mi riesce ancora difficile far partecipe di un'emozione videoludica un profano, a differenza di quanto avviene per una citazione da un libro o da un film, ma sono fiducioso. Il videogioco sarà presto un'arte, è solo questione di tempo.
Eleathar

Le definizioni di arte sono come le canne: ognuno si rulla le proprie. È per questo che i dibattiti su videogioco e arte non sono mai approdati a nulla di concreto: proprio per l'assenza di una definizione condivisa. Filippo Maio ci parla di emozioni, Eleathar di esperienze, prima di loro molti altri si sono cimentati, con alterne fortune, su queste pagine. Ma sarebbe sensato tentare in questa sede di definire l'arte? Non siamo forse noi uomini piccoli e insignificanti che non possono confrontarsi con un tema così complesso, dal quale rifuggono anche schiere di intellettuali? No, certo che non lo siamo. Gli intellettuali hanno il terrore di sparare idiozie, noi invece le spariamo consapevolmente, coscienti del fatto che senza erron non si costruisce niente. Chiunque voglia portare il suo contributo alla definizione di arte si faccia avanti. La partecipazione, come sempre, è libera. E anche stavolta non si vince niente. Avete solo da perdere. Proprio perché se non arriveremo a nulla, rendetevene conto, sarò costretto ad illustrarvi la mia teoria su comunicazione e arte. E potrebbero volerci delle colonne di testo. Abbiate paura..*

**Non è sempre vero, ma dava potenza al discorso.*

*Antefatto: Marco Spadoni auspicava il mese scorso di non dover più leggere nelle missive a **PlayGround** opinioni denigratorie nei confronti delle altre console. L'elemento scatenante era l'analisi tecnico-lisergica "**Project Gotham** Vs **GT3**", operata dal metallicosperimentale Nemesis Divina.*
Svolgimento: Nemesis Divina ha raccolto lo spunto e...

Marco Spadoni reclama il bandimento di opinioni estreme, di parte, ancorché vessatorie. Egli richiede l'intervento censorio di chi fa capo a **PlayGround**. Essia, inoltriamo la richiesta a chi di dovere in **PlayGround**: Cangialosi? Non più. Fulco? Macché. **PlayGround** sono io! **PlayGround** è Nemesis Divina! E Marco Spadoni, certo. E anche un'altra mezza dozzina di lettori a numero. Lettori tutti sfacciatamente diversi, senza alcun ritegno per la comunanza ideologica. Ci trovi di tutto, in **PlayGround**: dal deicida fameticante a chi "l'Italia non gli fa fare il game designer", passando per "quello che non capisci cosa scrive e ha il nome come si pronuncia", senza dimenticare il rutilante Emanuele Terramezzano. **PlayGround** come ricettacolo mentale, raccoglitore di pensieri, sogni, idee e parole (urlate e sussurrate). Sì, questo e altro. **PlayGround** come fogna: fossa biologica di evidenze strillate, pulsioni represse, malvisioni del reale. Se va bene ti ritrovi un concetto celeste espresso nel sublime, se va male la lamentela terra-terra e sconclusionata del cheap-gamer (massimo rispetto, Fulco insegna). Qualche volta, ma non spesso, becchi un Nemesis Divina che si crogiola nei propri escrementi di fazioso impenitente. Ma perlomeno si esprime nel sublime. Parafrasando: non pensare a quello che **PlayGround** può fare per te ma pensa ha ciò che tu puoi fare per **PlayGround**. Il mio contributo non è probabilmente migliore del tuo e il tuo, di converso, non è certamente migliore del mio. Non puoi decidere come farla pensare a me, né puoi (né posso io) decidere come pensa **PlayGround**. Mi auguro che nessuno possa deciderlo.

In quanto a Fulco, novello discernitore di contributi epistolari: 'invasato' io? Di radici proprio non ne vedo, tantomeno vasi che ne contengano le diramazioni. Ci son troppe strade da percorrere, tanti sentieri, i più dei quali sconnessi o celati quando non ancora da tracciare. Poco tempo per oziare in questo nostro mondo dei vg, che resta sempre uguale, che evolve per finta e per denaro ma che ribolle continuamente di nuovi aspetti. Basta scovarli. Il problema è che non girano con un target sospeso a mezz'aria sulla testa e noi non abbiamo comode nanotecnologie morfotraccianti, bisogna cercare e sudare nel farlo. Annusando, battendo la terra, posando trappole (poco etico, ma il fine...) e usando richiami. Richiami tanti e molti. E fra questi, Marco, c'è anche il verso del fazioso che sapendosi tale, ti assicuro, cerca di plasmare le solite relazioni in simpatiche forme inconsuete. **PlayGround**, lascia che sia...
Nemesis Divina[3]
[dove '3' sta per: elevato al Third Place]

IRONICHE DA PLAYGROUND

Console Wars dite? Hmmm... e guerra sia! Sabato mattina, sono le undici e non ho un gran belino da fare, così vado a pirlare un poco in uno di quei stores che sapete anche voi, non ci sono paragoni, e che vendono tutto ciò che funziona con la corrente elettrica, tutto tranne i vibratori se ho ben capito. Entro e subito mi sparano in faccia! Lì davanti a me da dietro un tabellone pseudoscolastico con fogli illustrativi appiccicati sopra; mi sparano due commessi in rosso che cazzeggiano attorno alla Creatura marchiata verde-radiazioni. Tali commessi giuocano, tali commessi cambiano i giochini, tali commessi commentano... Mi avvicino e leggo sul tabellone tipo-pagelle dei fogli fotocopiati con le caratteristiche tecniche dei tre stati che combattono tale Konzol Warr; vedo numeri diversi tra loro e dei quali sinceramente penso me ne freghi meno di un belino al forno e vado oltre. C'è un casino della madonna dato che tali commessi hanno collegato la scatola radioattiva ad un TV color da 3 pali e mezzo con tanto di ampli Hamann Kardon e che cazzo ne so quali altri sistemi sfasciatimpani. Lo schermo proietta un gioco penso tipo **GTAIII** ambientato forse in Giappone con un'auto che assomiglia da paura ad un modello assemblato dalla Iso Rivolta negli anni '60: la Isetta, poi venduta come progetto alla BMW; ma penso che tale informazione possa interessare solo un malato di automobili come il sottoscritto ed il Signor **GranTurismo 3 A-Spec**... Boh, sì... bello eh... Fa effetto per carità, la grafica del replay mi ricorda le riprese delle TV americane negli inseguimenti tipo OJ Simpson, non so se rendo l'idea, sa di stelle e strisce insomma. La macchinina sgomma e scintilla contro muri e pedoni terrorizzati mentre una voce cavernicola ti dice che devi ammazzare qualche pirla della yazuka o yakuza o yazukuzuka, vabbè devi ammazzare insomma. Un commesso fa: "finalmente una console seria!". L'altro fa: "sai che macchina è questa? E' la BMW Isotta!".
Io cazzeggio attorno agli accessori e vedo il monolite nero relegato in una zona poco visibile, la Konzollenwahre lo ha relegato in siti non suoi, quasi fuori da occhi di possibili acquirenti, i quali devono beccarsi subito una raffica di Xcatola XXX negli occhi. Tale Xcatola ha pure un prezzo vedo, lo leggo e quasi mi metto a ridere; mi chiedo: chi cazzo è che tira fuori una milionata di vecchie lire italiche per sta "finalmente una console seria"? 499 €urosvanziche più altre 60/65 a giuoco per partecipare alla Console War in qualità di sacro difensore dell'impero Billgatesiano? Forse uno svizzero di Aarau o un vigile di Campione d'Italia, questo sì, oppure un commerciante di Nagasaki o il puliscisterco dei cavalli del sultano del Bru-

> "Sabato mattina, sono le undici e non ho **un gran belino** da fare, così **vado a pirlare** un poco in uno di quei **stores** che sapete anche voi, non ci sono paragoni, e che vendono tutto ciò che funziona con la **corrente elettrica**, tutto tranne i **vibratori** se ho ben capito"
>
> Andrea

nei tireranno fuori 'sti danari, ma gli altri? Console War dite? E' già tanto se il sottoscritto si è portato a casa un monolite nero da 600 carte più 4 giochi in 5 mesi mentre i miei amici continuano a divertirsi con la vecchia bistecchiera grigia e decine di giuochi copiati... Lei sì che l'ha vinta da un pezzo la Konsolwarr, altro che scatola verdastra o monolite nero!!!
Andrea from Paullo town

BREVI DA PLAYGROUND

No! Marcello non puoi lasciarci, non puoi! Vabbè credo che sia tardi per questo e poi sono dovuti i complimenti a Ivan Fulco che è un ottimo giornalista e merita questa rubrica. Comunque in questa missiva vorrei rispondere al preoccupato appello di Samuele Dodi sulla posta di marzo e magari indagare su un fenomeno che, a mio parere, è molto sviluppato. Nonostante la mia età per nulla pretenziosa (17 anni) sono, o mi reputo, un videogiocatore appassionato ed ho avuto anch'io un periodo in cui non avevo molta voglia di giocare anche se, come Samuele, sentivo di appartenere alla categoria di videogiocatore […] Nel caso di Samuele potrebbe essere una sorta di predilezione verso i giochi con meccanica bidimensionale rispetto alla dispersività degli impianti di gioco odierni, ma non credo sia questo. Posso (?) consigliarti, caro Samuele (come mi permetto!), di non insistere nel giocare a tutti i costi , anzi per un certo periodo riponi le tue console nell'armadio. Sai, spesso ci si accorge delle cose che si ama solo quando queste ci mancano.

Enzo D'Armenio

P.S. Spero di leggere più spesso, su **Super Console**, commenti come quello di Bruno Fraschini.

La passione non segue ritmi costanti. Nella vita ci si può stancare temporaneamente di qualsiasi cosa. Anche del cibo, sebbene personalmente lo ritenga inverosimile. La pausa di riflessione o un nuovo approccio (Enzo suggerisce il 2D) possono aiutare a superare le fasi discendenti del bioritmo. Tutto questo ricordando di evitare l'equivoco maximo: interrompere l'attività di [video]gioco non significa tradire il videogioco. È da questo equivoco che sorgono ingiustificati sensi di colpa. P.S. Spero che vengano pubblicati più giochi che offrano spunti per commenti come quello di Bruno Fraschini.

Ma alla fine della fiera questi vg, che tanto hanno fatto parte della mia vita, sono stati qualcosa di positivo oppure no? Non lo so. Forse non riuscirò mai a capirlo. Essere un videogiocatore, un videogiocatore serio, non occasionale, è qualcosa di più che giocare semplicemente con dei giochini. È anche un modo di essere. Un modo di vedere il mondo. Né più e né meno diverso da altre attività, intendiamoci. Eppure, quando l'altro giorno ho inserito il CD di **FFVI** nella PS2 ed ho riascoltato le note iniziali della stupenda colonna sonora, un misto di tristezza e gioia si è impadronito di me. Da una parte per la consapevolezza di non avere completamente sprecato il mio tempo, dall'altra per la certezza che se non avessi avuto tutti quei problemi in famiglia, avrei sicuramente videogiocato molto meno. Ora, a 25 anni, posso riuscire a trovare il giusto equilibrio nella mia vita. E' possibile ragazzi. Davvero.
Un grosso saluto a Ivan Fulco.

Carlo

alve a tutti,

Mi chiamo Marco e sono un lettore della vostra ottima rivista videoludica. Prima di tutto mi congratulo con voi per le brevi ma azzeccate recensioni che compaiono sul vostro mensile, in secondo luogo volevo precisare una cosa riguardo la recensione, apparsa sull'ultimo numero di **SC**, di **Pro Evolution Soccer** per PSX. Tra le righe della recensione di questo gioco, ho letto una frase con cui non sono perfettamente d'accordo. Preciso, tanto per cominciare, che non sono un tecnico, né tantomeno mi intendo di computer, però credo che non sia stata resa piena giustizia al capolavoro **Winning Eleven 2000 (ISS Pro 2)**. Mi spiego: è stato scritto che una volta assaggiato **PES** nessuno è più voluto tornare indietro per giocare al gioco per PSX. Ma vi sbagliate, uno c'è: IO! ;-)

Marco

*L'e-mail prosegue con un'analisi approfondita dei motivi di godibilità di **WE2000**. Ma è come sparare sulla croce rossa: anche io dopo aver provato **WE5** sono tornato per il multiplayer a **WE4**. Non scherzo. Scherzo su famiglia, politica e religione, ma su **Winning Eleven** mai. La verità è una sola: se cerchi bene puoi trovare sostenitori di qualsiasi gioco nei confronti di qualsiasi altro gioco. E tutti con ottime motivazioni personali (come te). Bottom line: viviamo felici con i nostri tesori. Sorriso. Sipario che si chiude. Mamme in standing ovation.*

Le vostre recensioni (e anteprime) di 5 (!) pagine, oltre che essere coraggiose editorialmente, permettono veramente di farsi un'idea globale del gioco, e a chi si lamenta del ristretto spazio riservato alle recensioni, io direi: ma che cazzo ce ne frega di 279 recensioni di giochi ignobili, quando quelli che prendiamo sono poi quei 3 o 4 capolavori??? Inoltre sono sinceramente stufo di leggere recensioni-fotocopia di giochi-fotocopia. Previsioni per il futuro: 3 recensioni (di 10 pagine) a numero! […] In dirittura d'arrivo, colgo l'occasione per anticiparvi la futura pubblicazione di un sito dedicato al mio (ex) gruppo. Cosa ve ne frega? No, c'è un motivo: il nostro ultimo CD è stato completamente realizzato tramite la PSone (**Music**), con la sola sovraincisione della voce, e il genere è un sintorockpesanteoriginale.… Con i migliori auguri.

MARK3

*In 10 pagine potrebbe in effetti entrare il listato integrale di **MGS2**. In Basic. Maledizione, c'era sempre un errore in quegli sfigatissimi listati per Commodore 64… Ora che ci penso ne ho anche lasciato uno a metà… Maledetti listati.. P.S. Attendiamo il link al tuo sito.*

Sono un vostro lettore ormai da anni e vorrei esprimere disappunto sull'utilizzo di alcune pagine della rivista. Rubriche come **R&B Café**, **Oddities**, **PlayVideo**, **Supertrix** non potrebbero lasciare spazio a quelle molto più interessanti come **PlayFAQ** (solo una pagina!) o **Outer Worlds**? Ciao.

Enrico

*Dolce Enrico [cfr. Venditti], **Super Console** è un compromesso. Una rivista costruita per rispondere prima di tutto ai nostri gusti, ma riadattata in qualche particolare per poter [soprav]vivere sul mercato. Tutte le rubriche che citi (tranne l'inutile **Supertrix**, che saluterà presto queste pagine con la manina aperta) rappresentano quello che noi vogliamo discutere del videogioco. Il compromesso consiste invece nel doversi piegare a piccole scelte buonsensiche. Esempi: avremmo potuto pubblicare uno speciale sulle differenze tra giornalismo cartaceo e online? Avremmo potuto tagliare il numero medio di pagine dedicate alle recensioni? Avremmo potuto ampliare **Playvideo** con interviste ai registi sull'argomento videogioco? Certo, ma non senza scatenare sbadigli, insofferenza o minacce di lanciarsi dal terzo piano. Questo significa che **Super Console** non si evolverà in questa direzione? No, tutt'altro: solo che il processo di cambiamento non vuole essere traumatico. Già al momento, mentre schiviamo lanci di uova da sinistra e da destra, stiamo cercando di introdurre un approccio più maturo e ampio al videogioco. E che Dio ci perdoni per questo. Ma torniamo al compromesso. Il principale compromesso all'interno di **SC** è proprio **Outer Worlds**. Questa rubrica non solo rappresenta la nostra dichiarazione d'amore al videogioco, ma è anche l'unico modo che avevamo al momento per avvicinarci al nostro obiettivo: la rivista multiformato. Sì, abbiamo avuto cura dei nostri N64 e dei nostri DC, li abbiamo foraggiati con i migliori giochi, ma non avremmo potuto dedicar loro spazio maggiore sapendo che questo avrebbe avuto una ripercussione economica negativa su **SC**. Non sono tutti hardcore gamer, là fuori. E non tutti hanno interesse o cartamoneta per dedicarsi a più console. Eppure… Eppure il mercato italiano si muove. E le basi installate delle console variano. Buona console war, signori. Da parte mia attendo in guru meditation, convinto che prima o poi, ci stiamo lavorando, **SC** potrebbe… Ops, scusate, mi chiamano, ora devo andare..*

Cut&Paste

"Verso la fine del 1982 [..] l'ufficiale medico U.S., C. Everett Koop, avvertì che i videogiochi stavano producendo "aberrazioni nel comportamento giovanile". A suo parere i ragazzi stavano diventando "anima e corpo" schiavi dei giochi. Quando però gli fu richiesto di dimostrare i suoi commenti, Koop ammise di non avere prove scientifiche per sostenere il suo punto di vista"
Da *Video Kids – Making Sense of Nintendo* di Eugene Provenzo

"Una volta il videogiocatore era emarginato dalla società, ostracizzato perché "si rimbambiva coi giochini invece di andare a figa". Ora che i VG sono stati accettati come intrattenimento, l'appassionato si ritrova come uno dei tanti, ha perso l'elitarietà che prima lo faceva sentire diverso. Per questo alcuni, adesso, si "rintanano" (underground) volutamente in una nicchia, preoccupandosi più di condannare i gusti degli altri che non di coltivare i propri"
Luv3Kar dal forum di A-R

"La grafica è eccezionale e la qualità delle immagini e del movimento è simile a quella degli ultimi film d'animazione"
Da Donna Moderna, 3 aprile 2002, in riferimento alla console Xbox

"Adesso hanno spostato l'Area 51 in alta montagna…"
Intro dell'anteprima di **Dark Summit** (**SC**89)

"Visto il clima stranamente mite degli ultimi mesi, con la stagione invernale anche l'Area 51 si trasferisce in montagna"
Intro della recensione di **Dark Summit** (**SC**90)

"Il mio Xbox, dopo 20 ore di funzionamento ininterrotto con Halo e Project Gotham, non si è impallato MAI e NON ha rigato nessuno dei due DVD. Che fregatura, e io che volevo telefonare tutto incazzato all'assistenza Microsoft..."
dal newsgroup it.comp.console

"Io sono sempre stato un fan di Nintendo e Sega perché queste due aziende fanno giochi per passione: altre aziende fanno giochi per lavoro, per business"
Pietro Vago, amministratore delegato di Cidiverte

"Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2) - Tutti lo lodano ma non per questa ragione dovete assolutamente giocarlo: ci sono ottime possibilità che MGS2 diventi uno dei vostri giochi preferiti di sempre"
Greg Kasavin - GameSpot

"Ieri sera sono tornato a casa (era quasi mezzanotte) e ho iniziato la mia prima partita (a MGS2, ndr). Dopo "un po'" il sonno e la stanchezza hanno cominciato a farsi sentire....do uno sguardo all'orologio e mi accorgo che "quel po'" in realtà erano 4 ore di gioco! Estasiato dal giocone Konami e incurante del sonno, mi rimetto a giocare....scatto qualche fotografia e parte una lunga sequenza animata... beh ragazzi... incredibile a dirsi ma per la prima volta in vita mia mi sono addormentato mentre giocavo!!!"
Dal newsgroup it.comp.console

"Solid Snake è un ex soldato, ex agente della CIA, ex membro della stessa Foxhound. Dopo gli eventi che lo hanno visto protagonista nei primi anni 90 (quelli narrati negli altri Metal Gear su SNES)"
Da Game Arena

"Vi ricordate le due barrette e la pallina? Mi sfugge il nome..."
Dal forum di NextGame

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Q Onnisciente redazione di **Super Console**, vorrei sapere quali saranno le effettive applicazioni di Linux per PS2. Si potranno realizzare videogiochi veri e propri che sfruttino le potenzialità della macchina o solo dei "programmini"? Insieme a tale sistema operativo verranno inclusi programmi per la realizzazione di videogiochi tipo Softimage 3D per la grafica o Cakewalk per il sonoro? Quando uscirà tale sistema potreste dedicargli un articolo approfondito? Potreste indicarmi testi, in italiano o inglese, sulla creazione di un videogioco che analizzino in modo approfondito tutte le fasi della realizzazione, in modo particolare quella della programmazione del motore di gioco e della grafica?

A *E' bene chiarire che il Linux Kit per PlayStation2 non fa del sistema Sony venduto al pubblico un esatto emulo del costoso kit di sviluppo (il T10K) di cui dispongono le software house iscritte nell'albo delle terze parti SCEI. Il Linux Kit permette un accesso quasi totale alle risorse del sistema, ma il suo scopo e le sue funzioni sono assimilabili a quelle del Net Yaroze (la "PlayStation programmabile"). In pratica ci puoi programmare giochi sotto Linux, ma devono risiedere totalmente in memoria e non possono girare da CD/DVD-ROM (ergo niente streaming dei dati o possibilità di caricare livelli dal supporto digitale). Per maggiori e più dettagliate informazioni su ciò che si può fare e ciò che non si può fare col Linux Kit per PlayStation2 il sito di riferimento è http://playstation2-linux.com/. La commercializzazione del Linux Kit in Europa è prevista per maggio (cfr. **SC**90), e nei mesi successivi cercheremo di allestire una rubrica appositamente dedicata. A proposito, se c'è fra voi qualche esperto di Linux e di programmazione in generale intenzionato ad accaparrarsi il Linux Kit per PS2 dal day one e che sia disposto a gestire la suddetta rubrica cominci a stilare il curriculum vitae. Per quanto riguarda la tua ultima domanda ti invito ad andare sul sito www.gamasutra.com e da lì partire per la ricerca della documentazione di cui hai bisogno. Lo stesso sito ufficiale del Linux Kit è un ottimo punto di partenza.*

Q Come mai con la mia PS2 (acquistata a Natale) riesco a vedere i DVD usando la presa SCART?

A *Esistono due possibilità: a) stai usando l'adattatore SCART venduto assieme alla console (quello in cui si inseriscono i tre spinotti rosso, bianco e giallo del cavo presente nella confezione), non il cavo RGB SCART venduto separatamente; b) se stai usando effettivamente un cavo RGB SCART probabilmente l'hai collegato ad un ingresso SCART del televisore non RGB, vale a dire che accetta solo il segnale videocomposito. Nel primo caso sappi che quell'adattatore non fa altro che inviare il segnale videocomposito (quello scarso rispetto all'RGB) alla presa SCART del televisore. Nel secondo caso il segnale RGB viene probabilmente ignorato dall'ingresso SCART, e viene fatto passare solo quello videocomposito. In breve, assicurati di avere un "vero" cavo SCART RGB ed inseriscilo nella presa sul retro del televisore che accetta il segnale RGB (dovresti individuarla facilmente leggendo il manuale del tuo TV Color).*

Q Salve a tutti. Ultimamente leggo molte lettere di lamentela sul prezzo assurdo dei videogiochi più attesi come **PES** e **Metal Gear Solid 2**. E' chiaro che esiste una speculazione che va dal distributore al dettagliante. Io però, qui a Roma, ho trovato un negozio che applica prezzi onesti e infatti ho pagato **MGS2** 67€ (circa 129.000 lire). In più tutti i giochi hanno il prezzo fisso: quelli distribuiti da Sony 51€ e quelli distribuiti da altri 57€. Chiarisco che questo è un negozio e non un grande magazzino. Secondo voi come è possibile che esista un caso simile in mezzo agli sciacalli? Ruberà i T.I.R. di giochi sulle autostrade?
Ho pagato **PES** 99.000 lire appena uscito.

A *Considerato che stando all'ultimo comunicato ufficiale il prezzo consigliato dei giochi PS2 full price distribuiti da Sony sarebbe di 59.99€, le cifre proposte dal tuo negoziante sorprendono non poco. Beato te, verrebbe da dire. Anzi, beato te e basta. Ad ogni modo, se vuoi davvero sapere come riesce a fare quei prezzi dovresti chiederlo direttamente a lui, non credi?*

Q Gentile redazione di **Super Console**, vorrei sapere se esiste un sistema hardware o software, per poter ascoltare CD contenenti brani MP3 sulla PSone.

A *Inserite nella porta parallela del vecchio modello di PlayStation, periferiche come PSX MP3 Amp permettono di leggere CDR contenenti brani in MP3 sul 32bit Sony. Purtroppo, vista la latitanza della suddetta porta su PSone, l'impiego di questo tipo di periferiche ti è precluso. **Super Console** non è al momento a conoscenza di un sistema alternativo né hardware né software che possa fare al caso tuo.*

Q Vorrei sapere se la Sony ha qualche diritto di esclusiva sulla serie di giochi calcistici Konami **Winning Eleven/ISS Pro Evolution/Pro Evolution Soccer**. A quanto mi risulti sono tutti giochi usciti su PSone o PS2, ma magari mi sbaglio!

A *Non ti sbagli. Non c'è simulazione calcistica di KCET che sia uscita su sistemi non Sony. Ciononostante quest'ultima non gode di alcun diritto di esclusività, tant'è vero che **Winning Eleven 6** (uscito in Giappone il 25 aprile) è stato annunciato anche per Game Boy Advance.*

Q Ho intenzione di acquistare un impianto home theater per poter goder al meglio della mia PS2. Qual è il nome del cavo tramite cui si effettua la connessione tra console e amplificatore? Mi potreste consigliare qualche modello di home theater decente che si possa acquistare senza vendere un rene? Cavo e impianto sono tutto di quello di cui ho bisogno oppure necessito di altro per usufruire del DD5.1 di PS2?

A *Tutto ciò di cui hai bisogno sono un cavo ottico (lo trovi in qualsiasi negozio di elettronica o, appunto, apparecchiature hi-fi), un amplificatore ovviamente dotato di ingresso ottico e supporto di DD5.1, cinque diffusori ed un subwoofer. Per la scelta di amplificatore e casse (queste due componenti non vanno necessariamente a braccetto. Puoi usare le casse della ditta X con l'amplificatore della ditta Y) ti consigliamo di rivolgerti ai rivenditori della tua zona e di valutare bene le varie offerte. Considera che il prezzo di un impianto di un buon livello, con le caratteristiche che fanno al caso tuo, non dovrebbe costare più di 1.000€ tutto compreso. Ce ne sono anche da 200€, ovviamente. Dipende tutte dalle tue tasche e dalle tue ambizioni.*

Q Esiste un modo per salvare i settaggi del browser della PS2? Ho provato il metodo suggerito da voi parecchi numeri fa, ma riguardava solo i settaggi DVD.

A *I settagli del browser vengono salvati automaticamente nel momento stesso in cui li modifichi. Gli unici che ritornano alla configurazione originaria ogni volta che si spegne o si resetta la console, sono quelli relativi al driver PlayStation (caricamenti velocizzati e ammorbidimento texturale). Quelli non li salvi in alcun modo.*

Q Caro Marcello, sono un vostro lettore da 3 anni, e mi fido solo di voi per i miei acquisti. Sono videogiocatore da tempo - 13 anni circa - e ti scrivo per un consiglio sull'acquisto di un TV color per la mia PS2 (che uso anche come lettore DVD). Sono confuso. Non so se prendere un TV color 29" Sony formato 4:3 o uno sempre Sony 28" 16:9. Il problema sussiste soprattutto per i videogame visto che, purtroppo, le conversioni PAL sono quasi sempre scadenti, senza opzione 16:9 e senza i 60Hz (**Jak&Daxter** a parte). Sicuramente un TV 4:3 tradizionale sarebbe perfetto per i giochi, ma non per i DVD. Personalmente sarei intenzionato a comprare il TV color 16:9 Sony KV-28LS35 ma sarei costretto a giocare titoli come **Pro Evolution Soccer** o **Metal Gear Solid 2** con l'immagine schiacciata visto che non c'è l'opzione 16:9. Pertanto un tradizionale TV color 4:3 sarebbe in questo caso il migliore. Ti prego Marcello, dammi un consiglio tu perché non so più quale televisore acquistare!

A *Il problema non si pone amico mio. Nel caso di un televisore 16:9, l'immagine di giochi in 4:3 non viene affatto deformata. Basta selezionare l'opzione apposita dal menu di gestione del TV color per conservare il formato originale. Due bande nere verticali, una a destra ed una a sinistra dell'immagine, provvedono a riempire le zone dello schermo che non vengono utilizzate. Nel caso di un televisore 4:3, invece, è sufficiente regolare i settagli del driver DVD del sistema Sony attraverso l'apposito menu affinché lo schermo restituisca un'immagine 16:9 apponendo le consuete bande orizzontali sopra e sotto. Nota bene che, a parità di pollici, un TV 16:9 offre un'immagine in 16:9 di dimensioni maggiori rispetto a quella di un TV 4:3, così come un TV 4:3 offre un'immagine in 4:3 di dimensioni maggiori rispetto a quella "adattata" su un TV 16:9. Personalmente, considerata la sovrabbondanza di giochi in 4:3 rispetto a quelli in 16:9, opterei per un TV Color 4:3 bello grande, dai 29" in su. Inoltre, tutti i recenti Sony Trinitron 4:3, come il KV-29LS60 o il KV-29FX66, dispongono di una modalità 16:9 per adattarsi ad immagini che normalmente vedresti schiacciate orizzontalmente*

R&B cafe
Rhythm'n Books

gestione: IvanFulco ed ErikPede
feedback & segnalazioni: RnBcafe@katamail.com

[book] Video Kids – Making sense of Nintendo

Video Kids – Making sense of Nintendo è un pezzo di storia del videogioco. Nel 1991, mentre il fenomeno NES si andava lentamente spegnendo negli Stati Uniti sotto i colpi delle console di nuova generazione, il libro di Eugene Provenzo rappresentò il punto più alto della critica "sociale" al videogioco. Leggere oggi l'opera di Provenzo, docente di pedagogia all'Università di Miami, è come compiere un'escursione nell'equivoco, nel luogo comune, in un mosaico di analisi volenterose, ma inevitabilmente (e visibilmente) condotte da un estraneo del videogioco. Provenzo chiarisce sin dal principio i suoi propositi: "la mia intenzione è quella di mettere in guardia i ricercatori, oltre ai genitori, gli insegnanti, ed il pubblico in generale, sul potere di Nintendo come fenomeno sociale, culturale ed educativo, e di comprendere in modo migliore cosa rappresenti il 'mondo di Nintendo'". Un percorso classico, a partire dalla descrizione del mercato videoludico per addentrarsi nell'analisi degli effetti sociali dei VG (con la presentazione di ricerche sperimentali), concludendo con i consueti approfondimenti sull'utenza femminile e sul tema violenza. Scrive Provenzo: "come approfondirò in maggior dettaglio nel capitolo 6, il mondo di Nintendo – e dei videogiochi in generale – è un mondo di violenza e disordine, popolato di eccezionali lottatori, terroristi, team S.W.A.T., guerrieri ninja, poliziotti robotici, persone malvagie e tartarughe mutanti adolescenti". E prosegue: "oltre a contenere temi di violenza e distruzione, i videogiochi hanno una storia nella quale sono sessisti e razzisti". È da questi presupposti che l'autore parte per lanciarsi in analisi tout court dei titoli più "celebri" dell'epoca: da **Zelda** a **Mario**, da **Punch Out** a **Robocop**, descrivendo storyline e cover (quante donne in copertina?), ma soffermandosi soprattutto sui contenuti. Provenzo parla di temi ricorrenti, di violenza e di sopraffazione, di aggressività e di stereotipi culturali, ma dimentica di risalire la corrente, non cercando mai di definire con precisione l'origine di questi temi. In **Video Kids** non c'è traccia della teoria weberiana del riflesso. Non si parla dell'influenza reciproca tra media e società. Proprio perché l'intenzione dell'autore, per sua stessa ammissione, è quella di analizzare il videogioco come veicolo, come cavallo di Troia contenente temi 'a rischio' per l'utenza giovanile. Ma l'analisi che ne scaturisce è per questo limitata e in parte distorta. A chi gli contestava di trattare argomenti squallidi nei suoi romanzi, Stendhal rispondeva: "un romanzo, signori, è uno specchio trasportato lungo una strada maestra. A volte esso riflette ai vostri occhi l'azzurro del cielo, a volte il fango delle pozzanghere sulla via. E l'uomo che porta lo specchio sulla schiena è accusato da voi d'immoralità! Il suo specchio mostra il fango e voi maledite lo specchio!".

Il tentativo di Provenzo si rivela sociologicamente interessante e valoroso in più passaggi, ma rimane l'evidente sforzo di un outsider di analizzare ciò che per lui è estraneo. L'autore gratta via solo la plastica delle confezioni dei videogiochi, non riuscendo mai perfettamente ad allinearsi con la psicologia del giocatore. Cita il gioco **Communist Mutants from Space** e non si chiede da dove possa scaturire l'ispirazione per un titolo del genere. Paragona il film *Platoon* con la sua trasposizione ludica su NES, e lamenta il fatto che nel videogioco non fossero riproposti gli stessi sentimenti dell'opera di Oliver Stone. Non conosce l'industria del videogioco, e quindi non può rispondersi che un tie-in è un'operazione commerciale. Non conosce i metodi espressivi del videogioco e quindi non può realizzare (anche se in questo caso sarebbe bastato un po' di buon senso) che un 8bit non aveva ancora le potenzialità per riproporre digitalmente il messaggio di Stone. Questo è **Video Kids**. Un pezzo di storia della "paura sociale del videogioco". Un esempio limpido di come il medium VG, più di altri, sia difficilmente interpretabile senza una profonda conoscenza dei suoi meccanismi interni. Un testo ormai pressoché inutile dal punto di vista sociologico, inaffidabile e superficiale in più punti (diversi gli errori nei dati riportati), ma apprezzabile nel suo offrire qualche (involontario) spunto di riflessione sul videogioco e sulla visione del videogioco da parte della società "esterna".

Scheda informativa
Autore: Eugene F. Provenzo, Jr.
Editore: Harvard University Press
Lingua: Inglese
Anno: 1991
Pagine: 186
Prezzo: 10,95$

[cd] Final Fantasy X Original Soundtrack

Inizialmente giudicato dagli immancabili scettici come un umiliante tentativo di correre ai ripari dopo le bizzarrie stilistiche di **Final Fantasy VIII**, l'omaggio reso da Squaresoft al passato della sua saga più popolare con il classicheggiante **Final Fantasy IX** ha assunto il suo vero significato soltanto al momento del debutto della decima edizione della serie. Più che un atto di riverenza, infatti, **FFIX** è stato una sorta di commosso addio a quelle che per anni sono state le tradizioni legate all'epopea di **Final Fantasy**, con le quali Squaresoft ha deciso di tagliare i ponti (o quantomeno di allentare i legami) in occasione del trasloco del suo marchio principale su PlayStation2. **FFX**, insomma, ha avuto l'improbo compito di rompere con le consuetudini della saga e di far intuire la direzione che quest'ultima prenderà in futuro, e questo vale ovviamente anche dal punto di vista prettamente musicale. Il che equivale a dire che il soundtrack di **FFX** segna un punto di svolta per le sonorità ormai note (scontate?) della serie, a partire dalle modalità di composizione dei brani: per la prima volta in assoluto (perlomeno relativamente ai **FF** "maggiori"), infatti, Nobuo Uematsu ha scelto di non curare da solo la realizzazione della colonna sonora nella sua interezza, ma ha pensato bene di avvalersi della collaborazione di due dei più grandi talenti emergenti di Squaresoft, ovverosia Masashi Hamauzu (già famoso per l'eccellente lavoro svolto su **SaGa Frontier II**) e Junya Nakano. Ad onor del vero, va detto che quella operata da Uematsu è stata in realtà una decisione quasi forzata, dato che la strada scelta da Square per il nuovo corso musicale di **FF** riconduce apparentemente alla ricerca della massima varietà possibile e all'esplorazione di nuovi stili, entrambe ottenibili unicamente con approcci totalmente differenti per ogni brano. Di qui la necessità di ricorrere a tre compositori profondamente diversi tra loro per tendenze e inclinazioni, e quindi in grado di garantire una costante sensazione di varietà e freschezza nei passaggi da un pezzo all'altro. E, in effetti, la colonna sonora di **FFX** spazia agevolmente dal rock strumentale alla musica melodica, dal più duro heavy metal (con tanto di voce solista) al jazz, dalla "libera ispirazione" a *Greensleves* a quella altrettanto libera a *Stairway To Heaven*, dalle sortite nel campo delle composizioni più allegre e scanzonate a quelle nell'indispensabile j-pop (presente all'appello, ovviamente, una ballata che fa da tema principale, intitolata *Suteki Da Ne* e cantata dall'idol Rikki), per non parlare delle tracce che riportano alla memoria addirittura **Turrican**. Non è solo la varietà, d'altra parte, a trarre beneficio dall'espansione a tre elementi del team a cui Squaresoft ha affidato l'accompagnamento di **FFX**; se è vero che le anime musicali di ciascuno dei compositori caratterizzano fortemente ogni singola porzione della colonna sonora (Uematsu rappresenta il sottile filo ancora legato alla tradizione, Hamauzu è la forza innovativa agognata da Sakaguchi e Nakano ha il dono di saper conferire un'atmosfera tangibile a tutti i suoi pezzi), infatti, è altrettanto vero che il contributo dei due nuovi arrivati si è rivelato fondamentale nel risollevare le sorti del soundtrack di **FFX** pure dal punto di vista qualitativo. Questo perché il Nobuo Uematsu di **FFX**, pur rimanendo generalmente apprezzabile, sembra spesso sottotono e privo di ispirazione, quasi fosse "stanco", il che lo porta a ripetersi e ad insistere con una certa frequenza sulle stesse corde. Hamauzu, da parte sua, mette in mostra un vigore travolgente che riversa in scioltezza nelle sue note, mentre Nakano supporta con stile e discrezione i suoi colleghi, mantenendo un profilo più basso rispetto a quello tenuto dall'esuberante Hamauzu, senza per questo sacrificare la sua brillante vena compositiva. Tutte le tracce, fortunatamente, sono sufficientemente lunghe (fattore sovente trascurato da Squaresoft in fase di preparazione delle sue colonne sonore su CD) e danno modo all'ascoltatore di apprezzare appieno le sfumature e le sottigliezze di ogni brano, nonché la discreta qualità degli strumenti e dei campionamenti utilizzati. È stranamente scarna, invece, la confezione approntata da Square, con i quattro dischi accompagnati solamente da un sottile libretto contenente i testi dei pezzi cantati, le solite illustrazioni d'ordinanza e poco più. Ma quello che conta, alla fin fine, è il risultato, e c'è da dire che la sperimentazione condotta da Squaresoft, invero piuttosto coraggiosa, ha dato i frutti sperati, concretizzatisi in un OST assolutamente essenziale per chiunque voglia capire in che direzione si sta muovendo uno dei più grandi patrimoni della comunità videoludica – in altre parole, **Final Fantasy**.

Scheda informativa
Autore: Junya Nakano, Masashi Hamauzu, Nobuo Uematsu
Editore: DigiCube (SSCX 10054~7) [Giappone]
Anno: 2001
Note: 4 CD, 26 (66:36) + 23 (64:05) + 21 (60:40) + 21 (74:51) tracce

<>Oddities

Videogame eXtravaganZa

a cura di: diego**cortese** e ivan**fulco**
feedback e segnalazioni: oddities@katamail.com

Oddities No. 5: Sparatutto, puzzle e scatofilia

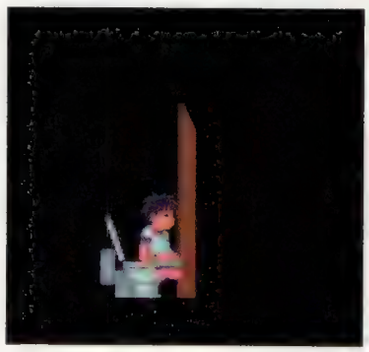
Toilet Kids

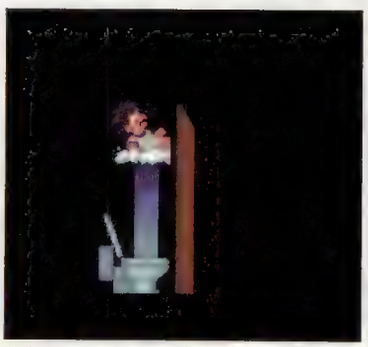
Chi tra voi è un assiduo fruitore di manga e anime, avrà senz'altro notato nelle forme di umorismo nipponico più bizzarre ed estreme una certa tendenza alla scatofilia. Per trovarne degli esempi è sufficiente prendere in mano un albo di Akira Toriyama, in particolar modo quelli appartenenti alla serie Dr. Slump & Arale dove la robotica protagonista dimostra spesso forti tendenze coprofiliache. Nemmeno i videogiochi sono immuni dall'umorismo scatologico giapponese, il cui culmine è stato raggiunto nel '92 da **Toilet Kids**, uno sparatutto sviluppato da Media Ring per PC-Engine.

Protagonisti del primo scatovideogioco della storia sono due bambini giapponesi, un maschietto ed una femminuccia, la cui espletazione notturna dei propri bisogni corporali si tramuta nel loro incubo peggiore. Fagocitati dalla tazza del gabinetto i due si ritrovano nel mondo magico di Unpi, un luogo popolato da creature dall'aspetto e dai comportamenti alquanto singolari. Peni volanti, aracnidi dal sedere umano, dromedari dalla gobba a forma di escremento, e persino elicotteri il cui muso è sagomato a forma di un deretano, aggrediscono chiunque gli si pari davanti a colpi di urina e feci. A cavallo di un pitale a reazione, i due giovani eroi devono superare incolumi quattro livelli di gioco al termine dei quali li attende il Grande Re Unpi, ultimo ostacolo tra loro ed il mondo reale.

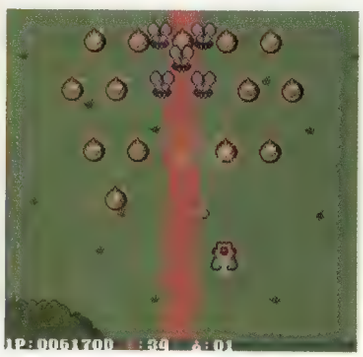
Strutturalmente **Toilet Kids** si ispira ai due classici del blastamento verticale **Xevious** e **Twinbee**. Dal primo gli sviluppatori hanno preso l'impostazione generale del gioco, che ricorda molto da vicino quella dello sparatutto Namco. Sostituite alla Salvalou un vasino da notte volante ed agli alieni la più assurda collezione di stranezze mai nata dalle mente di un giapponese e avrete un'idea piuttosto fedele della struttura di gioco. Il pitale da combattimento possiede due differenti armi, dedicate rispettivamente agli obiettivi volanti e terrestri. L'abbattimento di questi ultimi è facilitato da un reticolo di mira che proietta sullo sfondo il punto d'impatto dei colpi. A metà e al termine di ogni stage il giocatore deve affrontare l'immancabile sfida con i boss. Per conferire un maggiore spessore all'altrimenti arcaica meccanica di **Toilet Kids**, sono presenti una modalità a due giocatori in contemporanea e una serie di armi bonus d'ispirazione twinbeeniana. L'arsenale aggiuntivo comprende un deodorante smart bomb, un profumo oviforme che funge da scudo frontale ed una serie di potenziamenti al proprio volume di fuoco. Ulteriori bonus sono costituiti da "cacchine" dorate il cui recupero consente di incrementare il numero di vite disponibili.

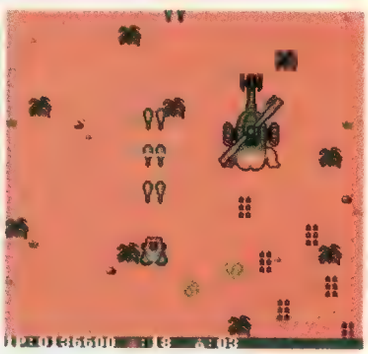
Esclusa la sua componente umoristica, per altro sminuita da una modesta realizzazione tecnica, l'opera di Media Rings consiste in un titolo mediocre, debole dal punto di vista ricreativo e decisamente limitato in quanto a longevità. Nonostante l'elevato numero di proiettili indirizzato nei confronti del giocatore renda i tre crediti disponibili appena sufficienti per avanzare di un paio di livelli durante le prime partite, la presenza di soli quattro stage fa sì che l'interesse per il gioco si esaurisca dopo poche ore (ad essere ottimisti). In pratica l'elemento più scatologico di **Toilet Kids** è il gioco stesso.

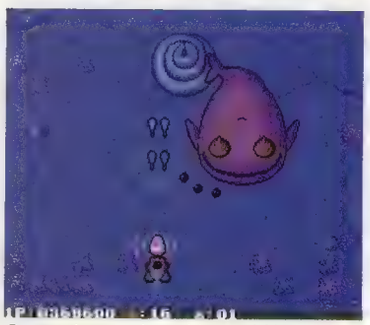




La breve presentazione del gioco descrive l'infausta notte in cui il piccolo Daisuke scopre nel proprio cesso un portale magico collegato al mondo di Unpi.







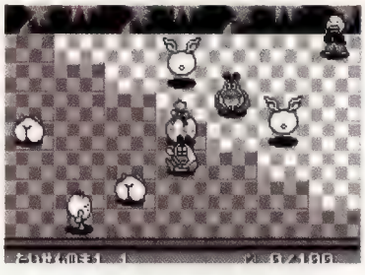
Supportati spesso da nemici comuni, i boss richiedono un discreto sacrificio di vite prima che sia possibile elaborare una strategia efficace a oltrepassarli incolumi. Nulla comunque che non possa essere superato dopo tre o quattro tentativi.

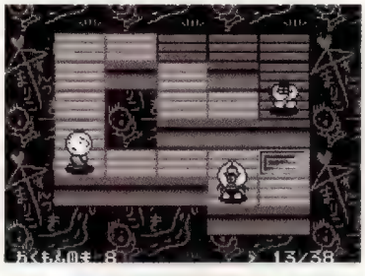
Engacho!

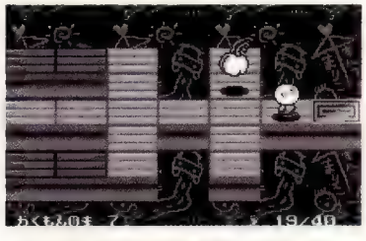
A sette anni dall'uscita del deludente **Toilet Kids**, un'altra software house nipponica tenta la via dello scatovideogioco con risultati fortunatamente più soddisfacenti. Si tratta della semisconosciuta Nihon Application System che, basandosi su un'usanza diffusa tra i bambini nipponici, ha creato un puzzle game tanto insolito quanto divertente. Sviluppato contemporaneamente per Wonderswan e PSone, **Engacho!** deve il proprio nome al termine con cui i fanciulli del Sol Levante sbeffeggiano un proprio coetaneo quando gli accade qualcosa di particolarmente disgustoso (ad esempio calpestare degli escrementi). Evento a cui normalmente segue l'azione vendicativa delle vittima dello scherno, la quale cerca di "appestare" i propri persecutori per liberarsi del contagio. Chi viene contaminato cerca a sua volta di passare l'infezione ad un proprio compagno e cosi via. L'obiettivo di Sunzuki, il bambino protagonista del gioco, non è però quello di decontaminarsi ma piuttosto di evitare di venire insozzato da "esperti imbrattatori" ingaggiati dal padre per metterlo alla prova. Per dimostrare di essere diventato una persona matura, Sunzuki deve superare le cento stanze della magione del babbo senza venire a contatto con gli Oops Five, una maleodorante parata di mostri assurdi, ognuno specializzato in un differente tipo di inzaccheramento. Silk s'il vous plait è una pera antropomorfa con le orecchie da Topolino e un'enorme lingua che impiega per ricoprire di saliva le proprie vittime. Spicy è un nerboruto figuro dalle ascelle pezzate particolarmente odorose che impiega come arma per stordire i propri avversari. Hanabishin è un essere dal gigantesco naso i cui escrementi avvinghiano in una morsa letale chiunque gli si avvicini. Denbu è un deretano alato con forti problemi di diarrea, che... Insomma, potete capirlo da soli. L'ultimo elemento del gruppo è Fancy, un sacchetto di stoffa apparente innocuo che intrappola chiunque abbia la sfortuna di cozzarci contro. La stravagante caratterizzazione dei personaggi è opera di Uruma Delvi (http://www.urumadelvi.co.jp/), artista umoristico giapponese noto in patria per la realizzazione del programma per bambini Ugo-Ugo-Looga.

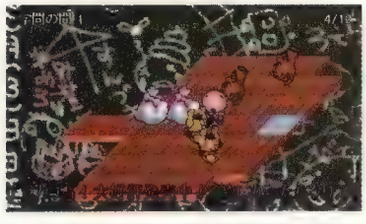
Concettualmente **Engacho!** è una sorta di puzzle game in cui bisogna riuscire a raggiungere con il proprio personaggio una determinata locazione evitando il contatto con gli avversari. Ogni stanza è composta da una serie di quadrati, sui quali ci si muove oltrepassandone uno ad ogni turno. Una volta spostato il proprio personaggio, gli Oops Five presenti nell'area di gioco effettueranno la propria mossa, la cui direzione dipende ovviamente dall'azione compiuta dal protagonista. Tanto per fare un esempio, Silk s'il vous plait imita i movimenti di Sunzuki mentre Dembu li esegue al contrario. Se un Oops Five invade il proprio riquadro si viene inzaccherati, evento descritto con una spassosa (?) sequenza animata. A complicare le cose vi è un limite di passi entro il quale completare il livello, oltre all'oscuramento ad intermittenza di alcune caselle che provoca l'assopimento temporaneo dei loro occupanti. La struttura è elementare, ma capace di generare intricati enigmi la cui risoluzione richiede spesso un notevole lavoro mentale. Ogni diciannove stage risolti, Sunzuki deve affrontare un duello con il padre nel quale bisogna riuscire a "contaminare" il vecchio dirigendogli contro un gruppo di Oops Five, controllandoli con i propri movimenti. Oltre ai cento livelli di gioco in cui è suddiviso il Puzzle Mode (che arrivano a 350 nella versione PSone), **Engacho!** offre la possibilità di affrontare un amico o la CPU in un combattimento simile al quello che avviene contro il padre. E' inoltre disponibile una modalità di addestramento che consente di apprendere le strategie migliori per contrastare efficacemente ogni membro degli Oops Five.

Con la sua estetica bizzarra e i suoi enigmi impegnativi **Engacho!** rappresenta un divertente passatempo per gli appassionati di puzzle game, specie nella propria incarnazione portatile su Wonderswan, ottenibile peraltro ad un prezzo piuttosto contenuto. La versione PlayStation viene venduta a 4.800 yen (41.83€ circa), costo che cercando nel mercato dell'usato o nelle aste online può essere tranquillamente dimezzato. Chi desiderasse provare il gioco può recarsi sul sito della Nihon Application System dove è offerta una versione dimostrativa di **Engacho!** in Flash (engacho.nac.co.jp/Game/game.html).



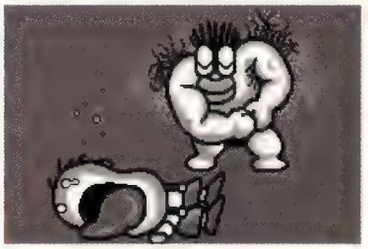


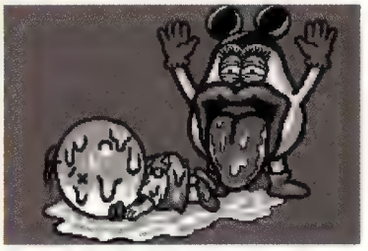




*Non fatevi ingannare dalla facilità degli enigmi della demo presente nell'home page di **Engacho!**: il design dei livelli della versione finale è decisamente più cattivo.*

Nella versione Wonderswan i progressi del giocatore vengono salvati automaticamente dopo ogni livello, in modo da rendere il gioco più adatto ad essere utilizzato fuori casa.





La cattura di Sunzuki da parte degli Oops Five è descritta medinate una ripugnante sequenza d'intermezzo, in cui viene illustrata la punizione a cui è sottoposto lo sfortunato protagonista.

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

di sergiocangialosi

Gemini

(Sôseiji, JP 1999)

Il giovane dottor Yukio Daitokuji conduce una vita invidiabile grazie alla posizione privilegiata all'interno della clinica del padre, una struttura pronta ad offrire soccorso ai privati benestanti, ma un po' meno disponibile nei confronti delle persone provenienti dai ghetti periferici, vittime di terribili pestilenze. All'interno della clinica/casa, Yukio vive un rapporto sereno con i genitori sebbene questi ultimi nutrano qualche dubbio nei confronti della bella sposa del figlio, Rin, trovata dal giovane in stato di amnesia lungo il sentiero di casa. Non molto dopo che un cattivo odore incomincia a diffondersi per la casa, con il favore del buio, una misteriosa figura esce dall'oscurità aggirandosi per le stanze e spiando i suoi inquilini. La mattina dopo, il padre verrà trovato misteriosamente morto. Yukio sospetta che la madre gli stia nascondendo un segreto terribile e cerca inutilmente di farla confessare ma, purtroppo, anche lei è destinata a raggiungere il marito su in cielo. Una mattina, passeggiando per i cortile di casa, Yukio è attaccato alle spalle e trascinato di forza verso il pozzo dove viene gettato ed imprigionato. Ripresosi dalla caduta alza lo sguardo per scorgere il viso del proprio assalitore che, con suo grande stupore, appare identico al suo. Si tratta infatti del fratello gemello, Sutekichi, che al momento della nascita venne abbandonato dai genitori per un strano ematoma a forma di serpente sulla gamba. Dopo esser sopravvissuto grazie ad omicidi e rapine tra le baracche dei derelitti, ora Sutekichi esige vendetta riappropriandosi della vita negatagli e tormentando la psiche di Yukio confessandogli di conoscere il misterioso passato della moglie.

Ambientato nel 1910 durante il periodo Meiji, *Gemini* è tratto dal breve racconto *I Gemelli* di Edogawa Rampo, scritto durante quel periodo e influenzato dalle opere di Edgar Alan Poe, autore amato dallo scrittore al punto da indurre questi ad appropriarsi del suo nome (provate a leggere velocemente il nome dello scrittore giapponese). Shinya Tsukamoto abbandona i luridi set metropolitani di *Tetsuo: The Iron Man, Tokyo Fist* e *Bullet Ballet* per raccontarci una storia apparentemente diversa, ma che trova le sue radici sempre nella scoperta delle pulsioni primitive umane. L'imminente tranquillità della casa/clinica immersa nella foresta, è resa in maniera esemplare dal regista con riprese dalle geometrie perfette a simboleggiare la compostezza dei personaggi e l'ordine asettico della stanze, mentre la luce, filtrata dalle pareti di carta, si riflette placidamente sui loro corpi. Tutto ciò viene sconvolto narrativamente e visualmente dall'arrivo di Sutekichi. Prima ancora della sua apparizione, la sua presenza è percepita dall'odore ripugnante che attanaglia pian piano i vani della magione. Sutekichi è la nemesi di Yukio così come gli slums da cui proviene sono l'opposto della civiltà e dell'ordine riscontrabili, invece, nella casa/mondo civilizzato. Lì infatti regna il caos: mentre la luce accecante frigge la carne in putrefazione di un cane rosicchiato dai topi e consumato dai vermi, tra i vicoli delle baracche uomini sfigurati, vestiti di stracci putrescenti, si inseguono, combattono allo strenuo sino alla morte per procurarsi cibo o futili ricchezze. Quale tra i due mondi avrà la meglio sull'altro? Chi sopravviverà dei i due fratelli, Yukio o Sutekichi?

Il DVD della Warner è Regione 2 NTSC e contiene i sottotitoli in inglese. La qualità dell'immagine è una delle migliori mai viste su un DVD di questa Regione, mentre l'audio compie egregiamente il proprio dovere. Il disco contiene inoltre una pletora di extra: abbiamo un dietro le quinte della durata di 15 minuti girato in digitale da Takashi Miike (amico nonché collega di Tsukamoto), interviste prese al lido di Venezia in occasione della sua presentazione per l'edizione del '99 (non sottotitolate, comunque "spocchiose"), diversi trailer ed un interessante filmato che spiega, passo per passo, le varie fasi dei make-up (utilissimo per aspiranti truccatori cinematografici). Il prezzo del DVD, fortunatamente, è di molto inferiore allo standard nipponico e pertanto più accessibile ai nostri portafogli.

Scheda artistica:

Regia
Shinya Tsukamoto
Sceneggiatura
Shinya Tsukamoto
(da un racconto di Edogawa Rampo)
Interpreti principali
Masahiro Motoki (Yukio/Sutekichi), Ryo (Rin)
Prodotto da
Sedic International

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 letterboxed
Formati sonori	Jap (DD 2.0)
Sottotitoli	Ing
Contenuti speciali	Making of 'Gemini' (diretto da Takashi Miike), backstage trucco, interviste a Venezia
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Warner Home Video (Japan)
Anno produzione	2000
Prezzo consigliato	2625 Yen (€ 22.00)

>>incoming

MOVIE*news*

"Che fine ha fatto Quentin Tarantino?" si chiederanno in molti (o forse solo chi sta scrivendo). Ebbene Tarantino ritorna alla ribalta con un progetto che, sulla carta, rappresenta un evento cinematografico: unire sul grande schermo tre cinematografie (quella americana, giapponese e cinese) per un unico maestoso lungometraggio d'azione, **Kill Bill**. Divoratore sin dalla tenera età di action movie targati Hong Kong e di spaghetti western, dopo averne spinto la distribuzione per il mercato occidentale sotto l'etichetta della Miramax (*Iron Monkey*), il regista si appresta a girarne uno tutto suo, ovviamente condito dal suo (in)naturale gusto kitsch. Il poco che si sa della storia è quanto segue: "The Bride" (Uma Thurman) faceva parte di un gruppo di killer, sino a quando il suo leader Bill (David Carradine, nella foto a sinistra) e gli altri assassini gli voltarono le spalle tendendogli un agguato. Cinque anni più tardi "The Bride" si risveglia dal coma cui gli assassini l'avevano portata e cerca vendetta. L'incontro interculturale del progetto, per volere di Tarantino, non si esaurirà nell'individuazione dei set più esotici, ma si estenderà oltre che alla scelta del cast (il mitico Sonny Chiba, che farà anche da coordinatore dei combattimenti kenjutsu) anche agli aspetti più tecnici (Yuen Wo-ping come coordinatore kung fu). Le riprese del film inizieranno a giugno a Beijing (Cina).

In contemporanea con l'annuncio dell'uscita del DVD di *Sen To Chichiro No Kamikakushi* ad opera della Buena Vista Home Video Japan (in programma per questa estate), lo Studio Ghibli ha rivelato anche il prossimo progetto per le sale cinematografiche intitolato **Neko no Ongaeshi** (*Il ritorno dei gatti*). La sceneggiatura è tratta dall'omonimo manga di Hiiragi Aoi, già collaboratore di Studio Ghibli per aver concesso i diritti per la trasposizione di "*Mimi wo Sumaseba*". La storia racconta di una ragazza diciassettenne, Haru, che salva un gatto in procinto di essere investito da un'auto. Il felino si scoprirà essere il principe del Regno dei Gatti e condurrà la ragazza nel proprio mondo. In questo luogo magico, Haru sentirà il bisogno di diventare a sua volta un gatto e di non tornare più nel mondo reale. Debuttante nel ruolo di regista vi sarà Morita Hiroyuki che, tuttavia, ha già lavorato come animatore in *Tonari no Yamada-kun*. L'uscita del film è prevista per questa estate nelle sale giapponesi. La pellicola sarà preceduta da uno degli inediti corti di Studio Ghibli.

Fantasmi da Marte

(Ghosts of Mars, USA 2001)

Partiamo con i lati negativi: se non amate Carpenter non avvicinatevi a questo film. Se non avete mai visto un film di Carpenter... state mentendo (pensateci bene)! Se invece siete dei sinceri estimatori del sagace autore statunitense accomodatevi bene in poltrona, e preparatevi alla visione, pop-corn bene in mano ed una gazzosa al caffè per tenervi pimpanti. Il carpentiere sagace, artigiano, pezzo a pezzo mette insieme un'altra delle sue mirabolanti giostre, e quasi ad evocare i trenini del tunnel dell'orrore, o delle montagne russe, ci conduce nel suo parco divertimenti, con un treno, come un treno.

Data astrale 2176, il pianeta Marte, sotto l'egida matriarcale, è ormai ampiamente colonizzato, ma possiede ancora le caratteristiche della terra di frontiera. I due perni attorno ai quali ruotano i restanti sublimati interessi sono, in una tradizione propria del western che Carpenter del resto ha sempre citato-omaggiato, "il desiderio e la legge". In questo caso la legge (the cop) è la bionda Natasha Henstridge (Melanie Ballard) leale e letale, affrontata-affiancata dalla sua anima nera (*not only in spiritual meaning*) Ice Cube (James "Desolation" Williams) un *outlaw* ipocalorico e pragmatico. La fuoriuscita dalle viscere del pianeta dei fantasmi (del titolo) farà sì che i due si trovino a dover unire le proprie forze e a riconsiderare i rispettivi ruoli. Lo scontro sarà dunque inevitabile e quanto mai cruento, arricchito da una pletora di zombie con i piercing (i coloni posseduti dai fantasmi), e non privo di un'amara ironia.

Il film, pur essendo stato girato col supporto di finanziamenti irrisori, ha un indubbio punto di forza proprio nel suo nocciolo low-fi. La trovata della spilla-respiratore è geniale quanto semplice, per non parlare delle location sudcalifomiane, semplicemente perfette (e indubbiamente economiche); interessante l'uso del girato in digitale per simulare la soggettiva ectoplasmatica. La scelta del regista di rimanere fuori dal circuito hollywoodiano, se da un lato ne ha limitato le risorse economiche, dall'altro è compensata dalla totale indipendenza scopica, che assicura del resto la freschezza adolescenziale presente in ognuno dei film del Carpentiere, dal primigenio *Dark Star*, fino a *Vampires*. Non vi aspetterete certo il lieto fine se conoscete anche solo di sfuggita il vecchio John, che stavolta però opta per un finale aperto, giusto per non fare torto a nessuno. Se i film sono fatti della stessa materia di cui sono fatti i sogni, questo è uno di quei sogni bizzarri che a volte abbiamo da ragazzi, oscuri, caldi ed umidicci, più o meno gradevoli, ma senza i quali forse la vita non avrebbe tutto il diritto di essere vissuta. Il film è un archetipo, una summa e un compendio di tutta la filmografia carpenteriana, e se ancora non vi bastasse quanto detto sinora a rendervelo appetibile, si avvale per la banda sonora, oltre che del consueto apporto blues-rock dello stesso regista, anche della collaborazione (nelle scene più adrenaliniche) della base sonora degli Anthrax, sotto forma di potentissime cavalcate thrash-power.

Sotto il profilo tecnico niente da eccepire. La qualità audio/video si mantiene su livelli più che accettabili. Interessanti i backstage che vedono all'opera il coreografo degli accaniti scontri corpo a corpo Jeff Imada e, negli studi di registrazione, Carpenter alle prese con la colonna sonora in compagnia degli Anthrax e di Buckethead.

Paolo Giannace

Scheda artistica:

Regia
John Carpenter
Sceneggiatura
Larry Sulkis, John Carpenter
Interpreti principali
Natasha Henstridge (tenente Melanie Ballard), Ice Cube (Desolation Williams), Jason Statham (sergente Jericho Butler), Clea Duvall (Bashira Kincaid)
Prodotto da
Screen Gems, Storm King Productions

Scheda tecnica

Formato schermo	2:35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Ing (DD 5.1), Spa (DD 5.1)
Sottotitoli	Ing, Ita, Spa, Port
Contenuti speciali	Commento del regista in compagnia di Natasha Henstridge, speciale *Girando Fantasmi da Marte*, videodiario *Le notti nel deserto rosso*
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Columbia Tristar Home Entertainment
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	€ 25.00

Uzumaki

(id., JP 2000)

Così come negli States accade che i paladini cartacei Marvel e DC trovino fama e gloria aggirandosi in calzamaglia per gli studios di Hollywood, anche nella terra del Sol Levante,molti manga-ka hanno l'opportunità di vedere le proprie opere trasposte su pellicola con risultati, per nostra fortuna, decisamente più anomali. È il caso di *Uzumaki* (vortice, spirale) tratto dal manga di Junji Ito già autore della sceneggiatura di un'altra sua opera, *Tomie*, horror cult insignito di un sequel. Kirie è la classica adolescente liceale giapponese che pare uscita da un shojo-manga, tutta smorfie e cuoricini. Il suo cuore, come testimoniano puntualmente flashback e fotografie tenute vicino al letto, appartiene al serioso ed un poi nerd Shuichi, amico del cuore sin dall'infanzia e ora qualcosa di più... Diversi anni sono trascorsi da quando erano piccoli bambini, e gli ormoni, soprattutto di lei, incominciano a farsi sentire. Ma Shuichi è distante, turbato da qualcosa che è nell'aria: una maledizione sovrasta come una nube nera la piccola cittadina di provincia in cui vivono. Il manga/film abbandona la leggerezza shojo tramutandosi in horror gusto polpa fresca con l'arrivo dell'inquietante "forma d'arte perfetta": il vortice e la sua mortifera influenza sulle menti degli uomini. Prima vittima illustre del potere del vortice è il padre di Shuichi, divenuto un collezionista maniacale di quella oggettistica caratterizzata da una pur minima attinenza con una spirale. La maledizione dell'uzumaki può colpire chiunque, con la stessa facilità con cui veniamo a contatto visivo con oggetti apparentemente innocui come la conchiglia di una lumaca, un vaso girato al tornio, le impronte digitali dei polpastrelli (dateci un'occhiata), le ciocche dei capelli, le molle. E quando non si trovano riferimenti oggettivi, la forza della spirale resiste, sino ad arrivare al proclama totalizzante per cui il potere dell'uzumaki è dentro ognuno di noi e può essere continuamente invocato e riprodotto dal nostro corpo. La collezione/ossessione del padre avrà fine quando questo cercherà di filmare, un po' troppo da vicino, la forza centrifuga del cestello della lavatrice portata a massima velocità (very disgustoso). Kirie e Shuichi cercano di farsi forza l'uno con l'altra vagando per una città divenuta ormai un grottesco incubo, tra suicidi di massa e persone tramutate in enormi e bavose chiocciole.

In *Uzumaki* lisergiche profezie si avverano grazie ad effetti digitali "domestici" che nulla hanno da invidiare alle produzioni di tenore superiore. Il film è una boccata d'aria fresca per tutti gli utenti in cerca di diversivi paurosi lontani da quelli un po' pedanti della così detta new wave giapponese (Kurosawa, Nakata, Miike).

Scheda artistica:

Regia
Higuchinsky
Sceneggiatura
Junji Ito (autore del manga), Kengo Kaji
Interpreti principali
Eriko Hatsune (Kirie Goshima), Fhi Fan (Shuichi Saito)
Prodotto da
Omega Micom Production

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 letterboxed
Formati sonori	Jap (DD 2.0)
Sottotitoli	Ing, Cin
Contenuti speciali	Trailer
Supporto	DVD 5
Distribuito da	Universe Laser & Video
Anno produzione	2000
Prezzo consigliato	$ 6.00

La fattura del DVD (Regione 3) ad opera della cinese Universe Laser & Video è, considerati i suoi limiti di budget, di buona fattura ed offre un'immagine più che accettabile. L'irrisorio prezzo del DVD spinge all'acquisto obbligatorio dal mercato parallelo.

DVD*news*

La New Line Cinema ha reso note le caratteristiche dei DVD in preparazione per il film evento dell'anno (senza infamia e senza lode) **Il Signore degli Anelli: la Compagnia dell'Anello**. Si inizia il 6 Agosto con l'uscita di due edizioni, una in formato widescreen l'altra in Pan&Scan, caratterizzate dai medesimi contenuti extra (oltre due ore) e dall'audio in DD 5.1 EX. Entrambe le confezioni conterranno 2 DVD con all'interno i seguenti materiali aggiuntivi:

- 3 documentari sui dietro le quinte: *Welcome to Middle-Earth*, *The Quest for the Ring* (30 min) trasmesso dalla Fox Network, *A Passage to Middle-earth* (60 min), speciale di Sci-Fi Channel.
- 15 piccoli speciali creati per lordofthe-rings.net che esplorano la cultura e la vita locale della Terra di Mezzo con interviste a Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Live Tyler e ad altri membri della troupe.
- Esclusivo dietro le quinte del secondo capitolo della saga, *Le Due Torri* (10 min).
- Video musicale di Enya: *May It Be*.
- Anteprima del videogioco di Electronic Arts ispirato a *Le Due Torri*.
- Esclusiva anticipazione della Special Extended DVD Edition de *Il Signore degli Anelli: La Compagnia dell'Anello*.
- L'accesso a contenuti speciali online per gli utenti PC (dotati di lettore DVD-Rom ovviamente).

Il 12 Novembre sarà la volta della **Special Extended DVD Edition**. Edizione composta da ben 4 DVD (2 per il film ed altrettanti per le sei ore di contenuti extra), verrà presentata unicamente in formato widescreen. Il quid che ne dovrebbe allettare l'acquisto consiste nei 30 minuti di materiale filmico aggiuntivo. Ecco le scene che verranno integrate in questa director's cut:

- Più tempo con gli hobbit in compagnia di un pezzo musicale.
- Iniziato il viaggio, nei quattro hobbit cresce il senso di paura e nello stesso tempo la curiosità di esplorare nuove terre.
- Frodo e Sam guardano gli elfi dirigersi verso la "Undying Land" tramite una visione mentale.
- Mentre gli Hobbit dormono, Frodo è svegliato da Aragorn che canta un motivetto elfico, indizio di una sua passata relazione con Arwen.
- Più scene a Rivendell con Aragorn.
- La Compagnia si allontana da Rivendel.
- Più scene nelle miniere prima della battaglia contro il troll.
- Scena dei regali: prima che la Compagnia prosegua il cammino, Galadriel dona ad ognuno un regalo personalizzato che sarà di vitale importanza per il continuo dell'avventura. Legolas ottiene un arco speciale, Sam una corda elfica che tornerà utile quando fronteggierà un ragno gigante in *The Two Towers*.
- Un momento particolarmente toccante tra Gimli e Galadriel.

Le date di uscita soprannunciate si riferiscono alle edizioni Regione 1 dei DVD, mentre quelle italiane saranno disponibili, con uno scarto di pochi giorni, negli stessi mesi.

>Developers'diary

Race of Champions – Climax Group

Nick Baynes, direttore dello sviluppo di Climax Brighton, ci guida ancora una volta alla scoperta di Race of Champions, titolo multipiattaforma prodotto da Activision.

E' scontato dirlo, ma per quanto un videogioco sia bello da vedere, il "collante" in grado di tenere insieme un titolo e di determinare se questo sia divertente da giocare oppure si riveli di una monotonia pazzesca è costituito dal sistema di controllo e dalla realizzazione delle varie ambientazioni. Per quanto riguarda il primo, come ho già detto su queste pagine un paio di mesi or sono, **Race of Champions** si poggia sul DYNE, motore proprietario di Climax dedicato alla dinamica dei veicoli: data questa premessa, sapevamo fin dal principio di avere delle solide fondamenta per quanto riguarda il controllo delle quattroruote e siamo fieri di poter dire che, a giudicare soprattutto dal feedback avuto nelle ultime settimane da stampa e tester vari, da questo punto di vista siamo decisamente a posto.

Ambientazioni e tracciati vari costituivano qualcosa a cui tenevamo particolarmente sin dall'inizio. Non volevamo assolutamente incorrere nell'errore di realizzare chilometri e chilometri di percorsi ultra-ripetitivi, senza alcun elemento in grado di differenziare una curva da quella successiva. E' un dato di fatto che molti giochi di rally in passato abbiano utilizzato quest'approccio, col risultato di avere un gran numero di tracciati tutti identici l'uno all'altro, sia da vedere che da giocare.

In Climax ed Activision abbiamo deciso di utilizzare per **Race of Champions** un approccio classico per le simulazioni di rally, con percorsi molto stretti, una moltitudine di curve dal raggio variabile e continue variazioni di pendenza, ma di comune accordo abbiamo optato per dotare tutti i tracciati di una buona varietà, senza sottovalutare la componente estetica (e mantenendo sempre la giocabilità in vetta alle nostre priorità). Nel realizzare il design di un percorso, la prima cosa che facciamo è quella di decidere tutte le caratteristiche dell'ambientazione in cui collocheremo la pista: i fondali, gli elementi da posizionare a bordo pista e in grado di far riconoscere al giocatore il luogo in cui si trova a correre, la difficoltà del tracciato... Dopo che i designer hanno messo a punto le linee guida del livello, si passa alla creazione dell'ossatura del percorso: la chiamo "ossatura" e in effetti in questa fase si tratta proprio di una linea che rappresenta la mezzeria e attraversa il paesaggio delineando ogni curva, salto o saliscendi della nostra pista. E' una sorta di nastro gigante che fluttua nel nulla (abbiamo deciso quali elementi inserire a grandi linee nel fondale, ma il lavoro deve ancora cominciare) e che serve a rappresentare a video la forma concepita dai designer. La cosa bella è che già in questa fase preliminare possiamo fare un giro della pista a bordo di una delle auto del gioco, il che è fantastico perché è proprio grazie a questa caratteristica che possiamo modificare in maniera più semplice la struttura del percorso. Se una curva è troppo brusca, una discesa troppo pendente o un salto troppo difficile da percorrere senza uscire di strada, possiamo facilmente modificare il tracciato e fare in modo che la giocabilità sia sempre su livelli elevati.

Una volta che tutti i tracciati sono stati sistemati alla perfezione, si può iniziare a lavorare sull'area che circonda il percorso. Visto che, come detto in precedenza, i tracciati vengono di fatto disegnati dopo aver definito le linee guida del livello e aver scelto il tipo e lo stile dell'ambientazione, i grafici e gli artisti 3D possono lavorare avendo già un'idea di dove posizionare i vari elementi, dato che il percorso è già definito. Questa metodologia di lavoro, con la giocabilità sul primo "scalino" e la grafica sul secondo, ci permette di creare percorsi altamente giocabili senza compromettere in alcun modo la componente grafica. Quando i grafici iniziano a lavorare sulle texture e a "colorare" i vari mondi del gioco e si cominciano a posizionare oggetti animati e quegli elementi con cui il giocatore potrà interagire, noi sappiamo che sotto quella grafica così notevole abbiamo già un tracciato che è assai divertente da percorrere. E, in ultima analisi, questa è la caratteristica del gioco che terrà gli utenti incollati a **Race of Champions** per lungo tempo...

IL SETTORE MARKETING

Feedback: aavecone@libero.it

Dopo aver analizzato gli aspetti operativi della creazione di un videogioco, questo mese ci occuperemo delle figure professionali legate alla commercializzazione ed alla promozione di un prodotto videoludico.

DAI NERDS A PLAYSTATION

All'alba dell'entertainment digitale, il successo di un videogioco era quasi esclusivamente determinato dal "buzz" fra gli utenti e dall'opinione della stampa specializzata. La promozione pubblicitaria era esclusivamente esercitata attraverso testate dedicate ai videogiochi, ed il gaming era considerato un fenomeno relativo ad una stretta elite di appassionati, i cosiddetti "hardcore gamers". Il videogiocatore puro, ostracizzato dalla cosiddetta "massa", era considerato un individuo socialmente inerte, completamente estraneo a qualsiasi sana relazione col prossimo. La degenerazione del "nerd", insomma. Tale considerazione era indotta dalla presenza di una tipologia di videogiocatore "cronico" non certo rara, ma neppure corrispondente a verità assoluta. L'atmosfera soffocante ed oscura delle tipiche sale giochi mal frequentate degli anni Ottanta ha contribuito a rivestire il fenomeno videoludico con un'aura negativa e poco edificante. All'esterno della comunità ludica digitale, l'essere videogiocatori costituiva per alcuni motivo d'imbarazzo ed emarginazione sociale, nonostante la passione e l'orgoglio ostentati dagli "adepti".

Tale situazione mutò agli inizi degli anni Novanta grazie alla proliferazione di videogiochi di qualità per PC, fruibili quindi anche su "seriosi" sistemi informatici, e con l'apertura di sale giochi "deluxe", in cui fosse possibile divertirsi in un ambiente elegante, luminoso e pulito. Il videogioco era ormai pronto per uscire dal "ghetto", stuzzicando così l'interesse di numerose majors dell'intrattenimento convenzionale. La svolta epocale avvenne con PlayStation, console dei record di casa Sony. Grazie anche ad alcuni discutibili fenomeni (pirateria in primis), la grigia console contribuì in maniera determinante alla penetrazione del videogioco nel mercato mainstream. Grazie alle sue qualità ed all'involontaria complicità della fiacca concorrenza, PlayStation raggiunse lidi impensabili in precedenza per una console, riuscendo ad entrare in un numero impensabile di case. Il videogioco aveva raggiunto la sua dimensione di massa, lasciandosi alle spalle in maniera definitiva lo status di fenomeno underground.

AVVOLTOI ED INDIANI

Dopo anni di difficoltà economiche e sacrifici (si pensi al grande crash del 1983-84), l'industria videoludica era progressivamente riuscita a conquistare i meritati riflettori. Era possibile acquistare videogiochi anche nei centri commerciali e nei supermercati, e persino numerosi "insospettabili" si dedicavano a quel passatempo un tempo così osteggiato. Tutto ciò causò un profondo mutamento nelle modalità di commercializzazione e promozione di un videogioco. I produttori non dovevano più raggiungere solo una ristretta cerchia di appassionati "cultori" della stampa specializzata, ma anche tutti coloro che vivevano il fenomeno videoludico in maniera occasionale. A tale scopo era necessaria una concezione più avanzata del marketing, in grado di raggiungere anche il più distratto possessore di computer e console. Per promuovere i titoli più importanti si scelse di utilizzare massicce campagne pubblicitarie multimediali, che comprendevano pubblicazioni "insospettabili" come magazine d'opinione e di cultura, tabelloni stradali e persino spot televisivi, radiofonici e telepromozioni affidate al conduttore di turno. Il risultato dell'applicazione ai videogiochi di sponsorizzazioni, promozioni serrate e marketing aggressivo è stato (ed è tuttora) l'appiattimento totale dell'innovazione, della creatività e del livello medio di qualità nell'industria elettro-ludica. I boss dell'intrattenimento hanno, si sa, pochissima voglia di rischiare anche minime frazioni dei loro elefantiaci patrimoni, e finanziano ben volentieri titoli omologhi ad altri di successo, sequel, data disk et similia. La tecnica promozionale è tristemente nota: "martellare" le menti per imporre un prodotto in maniera inconscia. Persuasione occulta dicono gli esperti, lavaggio del cervello per noi comuni mortali. Un tempo neppure tanto lontano i giochi di qualità scadente erano relegati ai polverosi scaffali dei negozi. La sfida era realizzare un prodotto vincente, guadagnarsi una buona recensione per poi ottenere un valido riscontro commerciale. Se una nota casa di software statunitense decidesse di rinunciare all'utilizzo di celebri testimonial sulle copertine dei suoi giochi sportivi, probabilmente oggi si troverebbe sull'orlo del collasso.

La tendenza attuale consiste nel produrre prodotti di qualità (e difficoltà) medio-bassa, possibilmente sfruttando un nome o un personaggio noto, e bersagliare le inermi menti dei consumatori con messaggi persuasivi. Dopotutto gli euro non crescono sugli alberi, e dopo averne scuciti parecchi per acquistare il titolo del momento, molti peones pretendono di arrivare in fondo anche se non ne posseggono l'abilità. Ormai per divertirsi è necessario giocare in modalità "hard" (**Devil May Cry**, **MGS2** e **Ace Combat 4** anyone?), poiché nel caro vecchio livello "normal" moltissimi giochi si rivelano una tranquilla scampagnata primaverile. Tutto ciò non è casuale, e costituisce una precisa tecnica per far divertire anche chi non è capace, evitando persino di "umiliarlo" con una modalità "easy" che costituirebbe un affronto all'orgoglio dei peones.

La cosiddetta "vecchia guardia" videoludica, che si fregia giustamente del titolo di "hardcore gamers", è costituita da un gruppo di utenti (solitamente di navigata esperienza) che effettua le proprie scelte in maniera (il più possibile) indipendente dai messaggi promozionali e dai discutibili giudizi di alcune testate. Tutto ciò allo scopo di ricercare la qualità assoluta. Purtroppo tale posizione si rivela molto spesso forte quanto gli indiani in una riserva. La potenza dei media è enorme, quasi impossibile da contrastare sparando frecce al curaro contro i bombardieri B-52. Come per molti altri prodotti, il videogioco di qualità rischia di essere ucciso da un certo tipo di marketing. Chiunque ami i videogiochi di qualità non può restare impassibile a tale scempio.

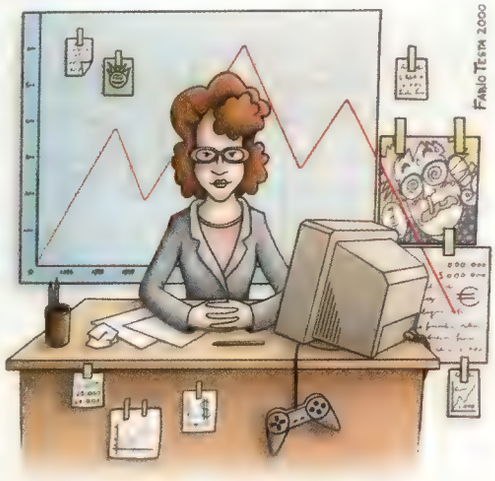
IL FUTURO

I videogiochi del terzo Millennio sono in genere caratterizzati da tre elementi fondamentali: spettacolarità, scarsa difficoltà e originalità quasi nulla. Capolavori d'innovazione come **Little Computer People**, **Pitfall**, **Marble Madness**, il primo **Metal Gear** (su NES) e **Populous** non avranno probabilmente alcun erede. Troppo rischioso, per una multinazionale dell'entertainment, affidarsi ad un'idea innovativa che potrebbe scontentare molti utenti o non raggiungere una grossa fetta di acquirenti. Persino la Lionhead del geniale Peter Moulyneux (creatore, fra gli altri, di **Populous** e **Syndicate**) ha scelto di "battere il sentiero sicuro" con il fortunato **Black & White**. Dopotutto è comprensibile: il mercato non ha pietà di nessuno, sia esso sconosciuto o di chiara fama. Il profitto, per quanto importante, è divenuto l'unico scopo ed ideale alla base della produzione artistica. Gli hardcore gamers snobbano i prodotti mainstream? Pazienza, migliaia di persone acquisteranno ugualmente il titolo del mese, il profitto massimo sarà raggiunto e si potrà inaugurare una serie interminabile di seguiti tutti uguali fra loro. Purtroppo la tendenza è in questo senso poco incoraggiante. Il rischio di dover giocare a titoli sempre più spettacolari e poco originali è più che concreta. Fortunatamente esistono alcuni esempi che consentono di mantenere acceso un filo di speranza. Titoli straordinari come **Metal Gear Solid 2**, tanto pubblicizzato quanto spettacolare, **Winning Eleven/Pro Evolution Soccer**, mirabolante nonostante lo scarso battage, ed il poetico **ICO**, consentono di sperare in una seppur minima inversione di tendenza. Purtroppo, il non esaltante riscontro commerciale del capolavoro di Fumito Ueda, specchio dei tempi in cui viviamo, rischia di oscurare la nuova ventata creativa nipponica e non.

Tocca a noi videogiocatori scegliere se il nostro futuro videoludico sarà pieno di **FIFA** e **Tomb Raider** o di **ICO** e **Metal Gear Solid**. Il potere è nelle nostre mani e nei nostri joypad.

NEXT MONTH

Il mese prossimo ci occuperemo del Produttore, ovvero colui che ha il compito di pianificare e finanziare il settore puramente economico della produzione di un videogioco. Vedremo in base a quali fattori vengono eseguiti gli investimenti, e scopriremo i complessi meccanismi che regolano la parte amministrativa di una softco.



OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

hanno collaborato: massimo**rovatti** e ivan**fulco**

a cura di marcello**cangialosi**

Xbox in Giappone: disfatta?

Non si può sostenere che la casa di Redmond non abbia compiuto enormi sforzi per farsi apprezzare dalla comunità giapponese. Eppure, nel paese del Sol Levante, Xbox proprio non decolla. Anzi, dà proprio l'impressione di essere in caduta libera. Stando a quanto riportato su periodico Famitsu, dal lancio del 22 febbraio al 7 aprile, sono state vendute 190.092 console Microsoft. La cosa può destare una certa preoccupazione, in virtù del fatto che lo stock iniziale per il lancio contemplava ben 250.000 unità. Desolante. Così come i dati di vendita relativi alla prima settimana di aprile: a fronte di 80.734 unità di Playstation2, 40.680 di GameBoy Advance e 15.068 di GameCube, ne sono state vendute solo 2.179 Xbox, ben al di sotto delle 3.959 unità della morente PSone e delle 3.427 del già defunto Dreamcast (fonte Famitsu). Mentre alcune voci attribuiscono le ragioni della disfatta al problema di rigatura DVD di cui si era parlato nello scorso aggiornamento su **OuterWorlds**, freno più plausibile all'eventuale acquisto pare il prezzo elevato e la mancanza, all'interno di una line up comunque di tutto rispetto, di una vera e propria killer app pensata per l'utenza giapponese. Senza contare la spesso citata (ma a quanto pare più vera che mai) ritrosia del pubblico nipponico nei riguardi di una console gaijin. Al momento, Xbox viene venduta a 34.800 yen, contro i 29.800 di Playstation2 e i 25.000 di GameCube. Alcuni analisti finanziari giapponesi, preoccupati per Microsoft, suggeriscono al colosso americano di ridurre il prezzo della console di almeno 10.000 yen entro la primavera, unico modo, a parer loro, affinché la casa di Redmond resti competitiva sul suolo nipponico. Pungolato sul triste stato di fatto del mercato orientale, Robbie Bach ha cercato di tirare fuori tutto il suo ottimismo, rilasciando la seguente dichiarazione all'agenzia di stampa Reuters: *"Il Giappone sta andando bene dal punto di vista software, e probabilmente siamo un po' indietro per quanto riguarda le vendite hardware. Ma abbiamo sempre saputo che le cose sarebbero state difficili. Microsoft ha già dato prova di saper mostrare pazienza ed insistenza, e so che in futuro andremo sicuramente bene. Questo non è un mercato in cui puoi inserirti all'improvviso e, in tre settimane, avere successo. Potrebbero volerci tre mesi, o tre anni. C'è ancora molto lavoro da fare in Giappone"*. Ed effettivamente Microsoft è già al lavoro per promuovere ancora di più la sua macchina e l'esordio nipponico di **Halo**, titolo di punta in occidente (ha già superato il milione di copie vendute). Chiunque prenoti una copia del gioco, infatti, verrà omaggiato di una piastrina militare con tanto di custodia in metallo fregiata col logo del titolo Bungie. Inoltre, la promozione *"Are you Ready"* è stata prolungata fino al 31 di maggio. Spedendo la prova di acquisto presente sulla confezione di Xbox e quelle di tre giochi, gli utenti nipponici potranno partecipare all'estrazione di periferiche, film su DVD e diffusori audio 5.1. Non solo. Prendendo le cose un po' alla lontana, ma contribuendo a spargere capillarmente il proprio verbo, Microsoft Japan, nella persona di Takahiko Azuma, ha varato un'iniziativa didattica chiamata *University Program*, che prevede di finanziare ricerche universitarie (la prima a godere del finanziamento sarà l'università di Waseda) sullo sviluppo di grafica tridimensionale e software di ricognizione vocale. Tutto questo a dimostrazione dei grossi sforzi della casa di Bill Gates per lanciare al meglio il suo ultimo gioiellino. Sforzi non apprezzati da tutti, però, visto che John Riccitello, presidente di Electronic Arts, ben poco diplomaticamente ha constatato che Microsoft è stata presa a calci sia in Giappone sia in Europa. Se la situazione nipponica, come visto, è più che sconfortante, l'allusione al mercato europeo è forse ancora un po' prematura, sebbene le vendite, al momento, non siano esattamente eclatanti. La società di ricerca Charttrack ha dichiarato che delle circa 80.000 unità presenti al lancio inglese, nel primo weekend ne sarebbero state vendute poco più della metà, 48.000. Molto peggio sembra sia andato l'esordio in Germania: il numero di invenduti, infatti, ha convinto le catene Mediamarkt e Saturn a tagliare i prezzi a 399€, contro i 479 ufficiali. Il fatto ha scatenato numerose polemiche, ma pare che Microsoft sia riuscita a far rientrare il prezzo nel margine consigliato. Del resto ci avrebbe pensato lei di lì a poco… (vedi notizia sotto).

Xbox in Europa: a 299 €

A partire dal 26 aprile scorso, a sole 6 settimane dal lancio del sistema in Europa, il prezzo ufficiale di Xbox è passato dai 479 Euro iniziali a soli 299€, per un ribasso di ben 180€, corrispondenti a circa 360.000 lire. Analogo "ritocco" del prezzo ha interessato anche il mercato australiano, in cui Xbox, che prima costava 649 dollari locali, è attualmente disponibile a 399 dollari. In Inghilterra bastano ora 199 sterline contro le 299 del lancio per portarsi a casa il sistema Microsoft. Fino ad oggi, solo la commercializzazione di Nintendo 64 è stata seguita da un abbattimento del prezzo analogamente drastico e repentino in Europa.

"Questa è una decisione strategica per il lungo periodo che offrirà numerosi vantaggi ai nostri partner sviluppatori e ai consumatori finali," ha dichiarato Sandy Duncan, Vice Presidente di Xbox in Europa. *"Xbox è una console di grande valore e da oggi lo sarà ancora di più. Stiamo offrendo la console ideale al prezzo ideale. Il più potente sistema per videogiochi al mondo, l'unico dotato di un hard disk incorporato e di un adattatore broadband, è oggi senza dubbio anche quello di maggior valore sul mercato."* Allo scopo di mitigare il comprensibile disappunto degli early adopter europei che hanno acquistato Xbox a prezzo pieno poco più di un mese fa, Microsoft offrirà a costoro la possibilità di appropriarsi di due giochi a scelta ed un controller gratuitamente. Avete letto bene, gratuitamente. Nel momento in cui scriviamo l'elenco dei titoli tra cui scegliere (vedi elenco) comprende solo 8 degli oltre 20 giochi commercializzati fino ad oggi, ma entro il 26 aprile se ne dovrebbero aggiungere degli altri. Per riscuotere il pacchetto omaggio (noto col nome di Customer Reward Pack) è sufficiente compilare il modulo disponibile sul sito www.xbox.com/it ed inviarlo a Microsoft Italia (via posta elettronica o tradizionale) entro il 1 luglio.

L'iniziativa ha il duplice obiettivo di alleggerire le scorte di magazzino e, soprattutto, di non inficiare la fiducia dei consumatori in un brand così diligentemente promosso dalla casa di Redmond. L'intera operazione, comunque, se da un lato allieta i consumatori finali, dall'altro preoccupa gli analisti per le sue intuibili ripercussioni finanziarie sulle pur ampie tasche di Microsoft. Laddove l'offerta gratuita di giochi che hanno comunque esaurito la loro carica commerciale non influenzi più di tanto i bilanci della società, lo stesso non può dirsi del taglio al prezzo della console, apparentemente "istigato" dall'approssimarsi del confronto con il sistema Nintendo piuttosto che innescato dal raggiungimento di genuine economie di scala o da miracolose ottimizzazioni del processo produttivo. Del resto perché annunciare il taglio del prezzo della console adesso, piuttosto che durante l'imminente E3 (22-24 maggio)? Forse perché la fiera losangelina avrà luogo a lancio già avvenuto di GameCube (3 maggio)? Con PlayStation2 ancora dominatrice dei mercati americano e giapponese nonostante i due anni che si porta sulle spalle, l'idea generale è che Microsoft stia correndo ai ripari per ridisegnare uno scenario che la vedrebbe definitivamente "fuori dal giro" nel caso in cui Nintendo riuscisse a conquistare terreno prezioso nel Vecchio Continente. Secondo altri, invece, sarebbe stato tutto calcolato. Lancio Xbox a prezzo proibitivo, superiore al corrispettivo in dollari e yen, ma fabbrica in loco (Flextronics in Ungheria) per limitare i costi di trasporto e distribuzione. Appena disperso il polverone sollevato il 14 marzo e proprio quando le vendite prendono a frenare, via con il ribasso per riconquistare le luci della ribalta una seconda volta e contrastare l'incombenza cubica nintendiana. E nel frattempo via all'operazione Customer Reward per assicurarsi la fedeltà sempiterna del consumatore e l'artificioso rigonfiamento del rapporto fra giochi e console vendute (vai a capire quali giochi sono stati effettivamente acquistati e quali regalati). Ma queste sono solo illazioni, ed è pertanto nell'attesa di conoscere le reazioni del mercato a questa sorprendente manovra che rimandiamo a futuri aggiornamenti.

Le prime reazioni

"Non potremmo essere più contenti. Con ogni probabilità questa mossa darà modo a Microsoft di vendere più Xbox."
Jeff Lapin, vice chairman di THQ Inc.

"E' un'ottima notizia. Crediamo sia esattamente quello di cui Microsoft aveva bisogno."
Jeff Brown, portavoce di Electronic Arts

"Microsoft non ha sbagliato niente con il lancio di Xbox, ad eccezione del prezzo. Ma adesso, portando il prezzo a questo livello, la gara si è riaperta. Prevediamo un rafforzamento del mercato e tutti i produttori di software ne beneficeranno. In altre parole, siamo molto contenti."
Gerhard Florin, Amministratore Delegato di EA Europe.

"Genma Onimusha è stato uno dei primi titoli terze parti ad accompagnare il lancio di Xbox e pertanto auguriamo a Microsoft tanta fortuna. Vogliamo che Xbox abbia successo in modo da avere più canali attraverso cui vendere i nostri prodotti. Loro sapevano senz'altro di avere bisogno di uno stimolo, da cui questa mossa aggressiva e audace. Credo che si tratti di una mossa molto coraggiosa e la accolgo con piacere."
David Miller, Amministratore Delegato di Capcom UK

"Sono convinto che Microsoft abbia fatto una buona mossa. Sono particolarmente soddisfatto del tempismo: il taglio del prezzo coincide con il giorno di lancio di Crash Bandicoot per Xbox. Sarà d'aiuto per il nostro prodotto. […] Sony è maestra del marketing ed ha una enorme base installata. Xbox non avrebbe avuto speranze se avesse mantenuto il prezzo originario. Microsoft si sta muovendo e lo sta facendo molto velocemente: forse la battaglia non è ancora finita."
Cristophe Ramboz, Amministratore Delegato di Vivendi Europe.

Giochi gratis

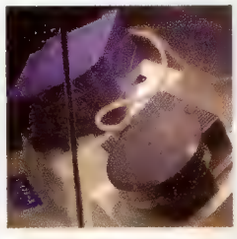
L'elenco dei giochi disponibili gratuitamente a chi ha acquistato Xbox a prezzo pieno entro il 26 aprile comprende al momento solo i prodotti targati Microsoft, ma altri se ne aggiungeranno nelle prossime settimane.

Halo
Rallisport Challenge
Project Gotham Racing
Amped
Oddworld: Munch's Oddysee
Dead or Alive 3
Bloodwake
Fuzion Frenzy

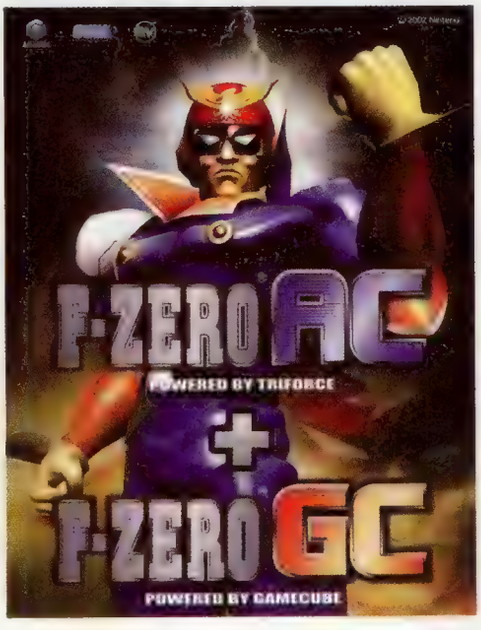
Triforce: Nintendo torna in sala giochi

Dopo una lunga assenza dal mercato operante a gettoni, Nintendo si è riproposta come protagonista dello scenario prossimo venturo del settore coin-op con l'annuncio di "Triforce", una scheda da sala basata sulla tecnologia GameCube e co-prodotta con due illustri operatori del settore: Sega e Namco. Al di là dell'evidente riferimento alla simbologia zeldiana nonché alla triplice paternità della scheda, la Triforce simboleggia i tre obbiettivi promotori dell'impresa: 1. L'espansione del mercato videoludico; 2. La creazione di un ambiente di sviluppo potente ed economico; 3. La convergenza fra intrattenimento domestico ed arcade. Il primo punto ambisce chiaramente a ripristinare lo stato comatoso in cui versa il settore coin-op (da cui l'allargamento del mercato tout court) proponendo (secondo punto) un'alternativa economica agli sviluppatori che intendono investirvi nonché l'incentivo per l'utenza finale (terzo punto) ad approfittarne con la possibilità di unificare i due ambienti ricreativi tradizionali, domestico ed arcade, in un unico mega-medium ludico.

Mostrato per la prima volta nel corso dell'AOU Show dello scorso febbraio, Triforce si compone fondamentalmente del medesimo chipset che alberga nel cubo nintendiano, con l'aggiunta di una seconda dose di RAM principale (48MB 1T-SRAM contro i 24MB della console) e qualche adattamento generale all'ambiente in cui andrà a spendere la sua esistenza. La tecnologia supporterà qualsiasi sistema di stoccaggio dati, dal midi-DVD di Nintendo al GD-ROM di Sega, passando per CD/DVD o la più classica (e costosa) delle ROM. Spetterà allo sviluppatore scegliere il formato più adatto alle sue esigenze. Triforce sarà inoltre un sistema aperto: chiunque oltre a Sega, Namco e Nintendo avrà facoltà di approfittarne. I primi a farsi strada sui lidi silicei della nuova scheda da sala sono due dei suoi fautori. Sega e Nintendo hanno infatti annunciato non uno, ma ben due remake di **F-Zero**, uno destinato al mercato coin-op e l'altro a quello domestico. Per GameCube ovviamente. Amusement Vision si prenderà carico dello sviluppo di entrambe le versioni sebbene sotto l'attenta supervisione di Nintendo che non è nuova ad operazioni di out-sourcing come questo (vedi **Pilotwings 64** affidato a Paradigm). La prima si occuperà inoltre della distribuzione del gioco nelle sale, mentre la seconda assumerà analogo onere per quanto riguarda il mercato domestico. Le due versioni di **F-Zero**, riconoscibili dai rispettivi suffissi **AC** (Arcade) e **GC** (GameCube), verranno lanciate entro la fine dell'anno e saranno in un certo senso "unificate" dalla facoltà di custodire i dati di entrambe su una comune memory card 59 e di impiegarli tanto a casa quanto in sala, inserendo la periferica in un apposito slot presente sul cabinato. Intanto, i progetti di Namco per Triforce sono al momento ignoti (ma non è improbabile un annuncio in merito nel brevissimo periodo), mentre Capcom ha già confermato lo sviluppo di alcuni segretissimi titoli. Appuntamento ai prossimi numeri di **Super Console** per ulteriori informazioni.



Durante l'AOU Show 2002, Sega ha presentato la "sua" Triforce allacciata ad un lettore GD-ROM. La scelta del sistema di stoccaggio dati è però libera da ogni vincolo. La scheda supporta anche i comuni CD/DVD o le più tradizionali ROM.



GBA: Final Fantasy Tactis confermato

Grazie ad un'intervista rilasciata il mese scorso dal produttore Square Yasumi Matsuno al settimanale giapponese Famitsu, è finalmente noto il primo progetto in sviluppo dalla neoconcepita sussidiaria Game Designers Studios per GameBoy Advance. Si tratta di una conversione di **Final Fantasy Tactics**, l'eccellente strategico a turni uscito diversi anni fa per PSone e prodotto dallo stesso Matsuno (ex-Quest nonché responsabile di **Vagrant Story**). Attualmente completa al 40%, la versione GBA di **FFT** non sarà una trasposizione pedissequa della versione a 32bit né un seguito vero e proprio, bensì un "remix" le cui caratteristiche precipue sono al momento ignote. L'unica certezza è l'inclusione di una funzione di "quick save" che permetterà di salvare la partita in qualsiasi istante, agevolando quindi la fruizione "mobile" del prodotto.

Oltre a **FFT**, Game Designers Studios avrebbe in sviluppo almeno un altro progetto basato stavolta sull'impiego congiunto del portatile Nintendo e di GameCube, la cui commercializzazione è prevista per questo Natale, ma di cui si ignora persino il genere.

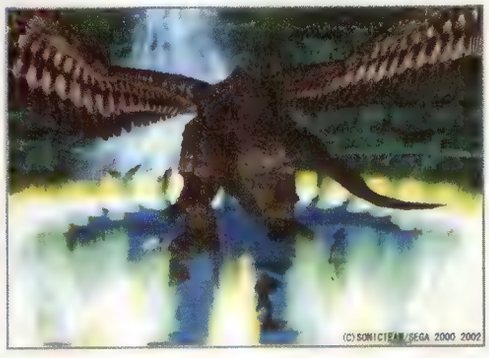
Final Fantasy Tactis *sarà il primo gioco Square per GBA. L'immagine al lato, ovviamente, è frutto di un fotomontaggio.*

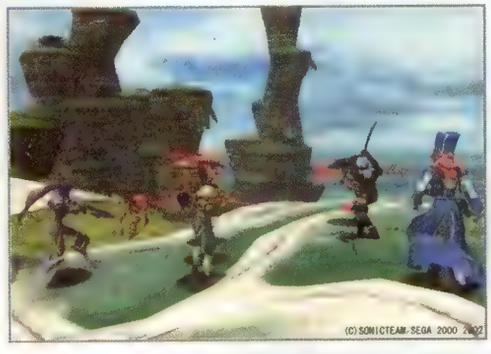
Nintendo online grazie a **Sega**

Malgrado Nintendo sia ancora riluttante a mettere piede nell'incerto mercato dell'online entertainment, ci pensa Sega con la sua esperienza e con il suo remake di **Phantasy Star Online** per GameCube ad aprire le danze sulla grande rete. Il RPG di Yuji Naka è stato infatti confermato come il primo titolo online per il nuovo sistema Nintendo e vedrà la luce questa estate dopo una fase di test della durata di un mese a partire dal 31 maggio. **Phantasy Star Online I & II** (questo il titolo esatto) è il risultato dell'unificazione in un unico pacchetto ludico del primo episodio per DC, del successivo update e delle aggiunte esclusive GC, vale a dire tre personaggi e due ambientazioni inediti (vedi foto).

Oltre a gestire personalmente i server per il gioco e per la riscossione degli abbonamenti mensili (che ammontano a 600 yen per 30 giorni e 1.500 yen per tre mesi), Sega si occuperà anche della commercializzazione del modem 56K per GC (il gioco pare sfrutterà unicamente le connessioni narrowband) nonché dell'ibrido controller-keyboard per giocare e chattare con un'unica, funzionale periferica.

Il piano di commercializzazione del gioco e delle più o meni indispensabili periferiche prevede la distribuzione di quattro bandle. Quello più economico si compone di gioco + modem 56K e costa 9.800 yen. Con l'aggiunta della tastiera il prezzo sale a 16.600 yen. Gli ultimi due bundle aggiungono ai precedenti la stessa console Nintendo per un costo complessivo rispettivamente di 37.700 (GameCube + Modem + gioco) e 45.000 yen (GameCube + Modem + gioco + controller).





Crimson Skies: High Road to Revenge

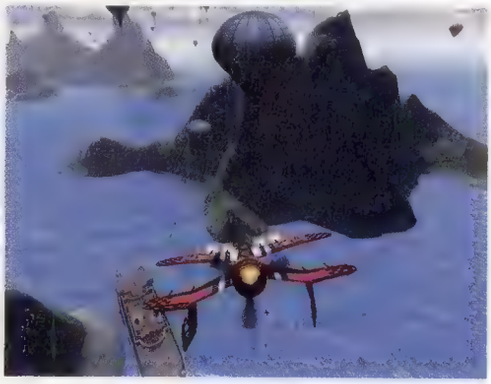
anteprima

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Interno **Data d'uscita:** Inverno 2002

Nell'universo di **Crimson Skies**, gli Stati Uniti degli anni '30 sono ben diversi da quanto letto sui libri di storia, e neppure troppo uniti. Numerosi conflitti civili, infatti, hanno minato seriamente i sistemi di trasporto terrestri, compromettendo le linee ferroviarie e bloccando sul nascere la costruzione di highway interstatali. In breve tempo, il mezzo di trasporto più diffuso ed usato si è rivelato l'aerotaxi, affiancato da quadriplani-bus e giganteschi dirigibili-merci o da crociera. Niente mitra nascosti in custodie di violino né whisky celato in bottiglie di latte: in questa realtà alternativa, infatti, un delinquente che si rispetti si consacra alla pirateria aerea. E il delinquente che saremo deputati ad interpretare sarà più che rispettabile, giacché Nathan Zachary (protagonista anche del primo episodio per PC), si dimostrerà subito un vero asso dei cieli nonché pirata dai validi principi. La vendetta cui allude il titolo ci porterà, volando di missione in missione, alla ricerca degli assassini di alcuni nostri compagni di scorribande, in un crescendo di duelli a vista e salvataggi all'ultimo minuto di belle pulzelle. Uno dei punti di forza del primo **Crimson Skies** risiedeva proprio nella buona trama e, soprattutto, in un'ottima atmosfera. Da quanto visto finora, anche questo seguito per Xbox pare lasciarsi guidare dall'esempio del predecessore, offrendo scenari e situazioni che sembrano essere uscite direttamente dalla penna di Jules Verne, richiamando alla mente un tipo di fantascienza "anacronistica", infarcita di biplani armati con armi improbabili che sfrecciano tra canyon e grattacieli.

Come desumibile dall'ambientazione, **Crimson Skies: High Road to Revenge** non offre un modello fisico estremamente realistico. Non ci troviamo, infatti, di fronte ad un simulatore, ed a bordo del nostro mezzo (nel gioco ne saranno presenti almeno 10) sarà possibile eseguire in maniera del tutto indolore quasi ogni manovra, così come dichiarano gli stessi sviluppatori: *"Il gameplay è focalizzato sull'arte del dog fighting, non sulla scienza del volo"*. Missioni frenetiche, dunque, che spazieranno dal saccheggio di un dirigibile colmo di riccastri, al salvataggio dell'equipaggio di una nave che sta affondando, potranno essere affrontate senza l'ansia di finire in stallo ad ogni virata. Gli amanti dei simulatori di volo storceranno sicuramente il naso, ma l'episodio precedente per PC si era rivelato uno sparatutto piuttosto atipico e ricco di atmosfera.

Previsto entro la fine dell'anno, **Crimson Skies: HRTR** permetterà sfide multiplayer fino a quattro giocatori tramite split screen, mentre non è stato annunciato alcun supporto per il gioco online.

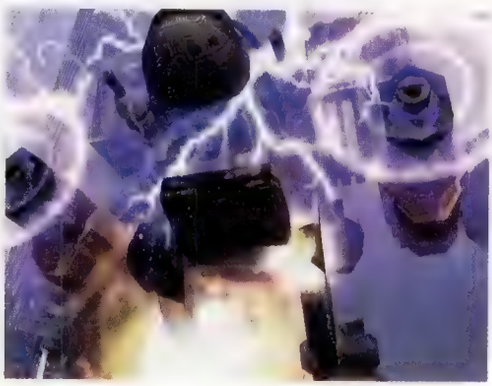


MechAssault

anteprima

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Day 1 Studios **Data d'uscita:** Novembre 2002

Una campagna militare formata da 20 missioni e 12 differenti tipi di mech, il tutto ambientato nell'universo di Battletech. Questo offre **MechAssault**, titolo Microsoft sviluppato da Day 1 Studios, nel quale, rispetto alla relativa lentezza ed al tatticismo tipici di simili prodotti, prevarrà la furia e la possanza degli scontri tra tank bipedi. La visuale in terza persona non lascia dubbi: **MechAssault** non è e non vuole essere un simulatore di mech, sebbene non disdegni i cliché del caso, come la necessità di non far surriscaldare il nostro gigante di metallo. A conferma di un approccio maggiormente "leggero" al genere, va segnalato il sistema di controllo, tipico da sparatutto. Gli stessi sviluppatori ammettono di aver ricalcato integralmente lo schema di comandi di **Halo** e, anzi, di aver ottenuto la consulenza di alcuni membri di Bugie (vantaggi di essere un team interno a Microsoft). Ad una prima visione del gioco (completo circa al 50%), ciò che lascia più basiti, oltre alle animazioni dei robot giganti, è la realizzazione degli scenari urbani. Ad essere sinceri, non tanto l'edificazione poligonale dei singoli palazzi, quanto la loro distruzione: una cannonata manderà in frantumi le finestre mandando in tilt l'impianto elettrico (si spengono le luci), dopodiché inizieranno a cedere le centine d'acciaio e tutta la sovrastruttura in cemento collasserà realisticamente. Con colpi ripetuti e ben assestati sarà possibile radere al suolo ogni edificio, con devastanti conseguenze per i soldati nemici che, nel disperato tentativo di non rimanere stritolati sotto il nostro incedere, si troveranno all'interno o nelle vicinanze di uno di essi. I crolli e le esplosioni sono realizzati in maniera sorprendente, realistica, ma allo stesso tempo anche molto cinematografica. A fronte di una grafica già ora di tutto rilievo, vanno segnalati, al momento, alcuni sporadici cali nel frame rate che dovrebbero comunque evaporare per l'uscita del gioco, prevista questo novembre negli States, giusto in tempo per il lancio in grande stile dei servizi online Xbox. **MechAssault**, infatti, sarà uno dei primi titoli per la console Microsoft a supportare il gioco in linea, anzi, ad essere stato pensato appositamente per essere giocato in questa maniera. Oltre alla campagna in singolo ed al classico multiplayer via quadruplo split screen, fino a sedici giocatori potranno sfidarsi online secondo modalità che, favorendo la formazione di fazioni contrapposte, promettono di spingersi ben oltre il classico deathmatch.



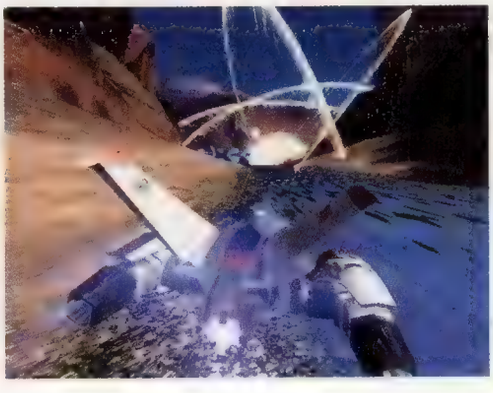
Quantum Redshift

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Curly Monster **Data d'uscita:** Autunno 2002

Nel caso in cui il nome Curly Monster non vi dica nulla, vi invitiamo a dare un'occhiata alle foto che corredano quest'articolo. Se i primi titoli che vi sono tornati in mente sono **Wipeout** e **N-Gen Racing**, avete colto nel segno, citando parte del curriculum vitae di questi sviluppatori, che sembrano essersi specializzati nel genere. La premessa: tra cento anni la Formula 1 sarà considerata eccitante come un'intensa sessione all'uncinetto e l'ultima frontiera del divertimento motorizzato sarà rappresentata da un campionato mondiale di corse senza regole tra aeromezzi armati (sono previsti 160 strumenti di distruzione). Il giocatore potrà scegliere con quale tra i sette piloti inizialmente disponibili affrontare il campionato. Ogni di loro, oltre a possedere un mezzo proprio (con le sue armi specifiche) ed un percorso casalingo, vanterà anche una sua storia personale, fatta di amicizie con alcuni colleghi e di rivalità mortale nei confronti di altri. Proprio sconfiggendo questi ultimi nel loro circuito "di casa", si potranno sbloccare i restanti piloti, veicoli e tracciati, fino ad un massimo di sedici. Non solo. Progredendo nel gioco sarà possibile incrementare la velocità delle competizioni che al quinto ed ultimo upgrade sarà misurabile nell'ordine delle migliaia di chilometri all'ora (!).

Viste le grandezze in gioco, il primo compito di **Quantum Redshift** è restituire a video la netta sensazione di una velocità insensata e, a parte qualche momentanea incertezza, pare già ora colpire nel segno. Ma non si pensi che tanto dinamismo sia ottenuto sacrificando la complessità scenografica dei tracciati: foreste o circuiti cittadini, distese d'acqua o siti industriali, ogni pista schizza via trascinandosi la sua impressionante mole di poligoni. Ma ciò che più colpisce è la continua orgia di effetti speciali che affollano lo schermo: le esplosioni sono eccezionali ed estremamente "caricate", così come il mutamento delle condizioni climatiche è reso ancora più spettacolare dall'esasperata velocità, con le gocce di pioggia che impattano sulla camera per poi scivolare via. Innumerevoli sono gli effetti di luce che punteggiano ogni istante l'azione, a partire dalle scie delle aeronavi per arrivare ai raffinati giochi di ombre e luci artificiali generati dalle strutture presenti sulle piste.

Già all'attuale stato dello sviluppo, il gioco pare graficamente impressionante, mentre resta da testare sul campo se il classico sistema di guida "futuristico", contraddistinto dai due aerofreni destro-sinistro, non necessiti di qualche piccola rivoluzione. La possibilità di trasferire sull'HDD di Xbox i propri brani musicali è inoltre una gradevole aggiunta di cui molti approfitteranno per rivivere vecchie emozioni…



Geoff Crammond's Grand Prix 4

Publisher: Infogrames **Sviluppatore:** Microprose/Simergy **Data d'uscita:** Giugno

GP3 doveva essere un capolavoro. Alla fine si è rivelato un buon titolo, caratterizzato da un'ottima IA, ma graficamente un po' datato (a parte l'effetto "bagnato"), e strettamente legato ai meccanismi fisico–ludici del predecessore della serie. Con **Grand Prix 4**, Geoff Crammond (non più solo come ai tempi di Amiga, ma supportato da Simergy, suo team di sviluppo, e da Microprose) ha deciso di ricominciare tutto daccapo. D'altra parte, su personal computer, **F1 Racing Championship** di VideoSystem prima e **F1 2001** di Electronic Arts dopo, avevano spodestato sotto ogni aspetto quello che fino ad allora era l'incontrastato simulatore di Formula 1 (ad esclusione di **GP Legends**, che tratta però di auto storiche). Innanzi tutto, il rinnovato motore grafico dovrebbe restituire nel dettaglio ogni singolo aspetto dei reali circuiti, avvantaggiandosi dell'utilizzo del GPS in fase di realizzazione. Anche le monoposto si preannunciano particolarmente curate, sebbene risalgano alla stagione scorsa (farà un certo effetto correre ancora con le Prost o portare Hakkinen a vincere un Gran Premio).

Finalmente dovrebbero sparire gli odiati "omini bitmap" (giudici di gara e meccanici), rimpiazzati da controparti integralmente poligonali, così come l'azione di gara promette di restituire in pieno la forsennata sensazione di velocità che si prova a bordo di una F1. Grandissima cura è preannunciata sia per quanto riguarda l'intelligenza artificiale dei piloti controllati dalla CPU, sia per la fisica di gioco, improntata su un realismo esasperato. Da questo punto di vista, è importante segnalare che la versione Xbox sarà in tutto e per tutto (a parte la risoluzione video) identica a quella PC, donando per la prima volta un approccio "maturo" e simulativo anche ai giochi di F1 per console. Sul fronte multiplayer, come era avvenuto per **GP3**, la FIA ha bloccato i diritti per una fruizione online, quindi sarà possibile sfidarsi unicamente via split screen, e presumibilmente tramite la "guida alternata" che da sempre ha caratterizzato la serie.

Grand Prix 4 è l'ultimo rappresentante di un franchise che negli ultimi anni ha perso un po' di lustro, ma che vanta ancora moltissimi appassionati pronti ad attenderlo trepidanti fino a quest'estate, quando uscirà nelle versioni PC e Xbox.

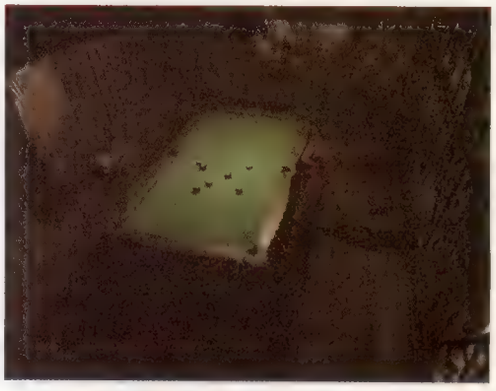
Biohazard (GCN – NTSC-J)

Publisher: Capcom **Sviluppatore:** Interno

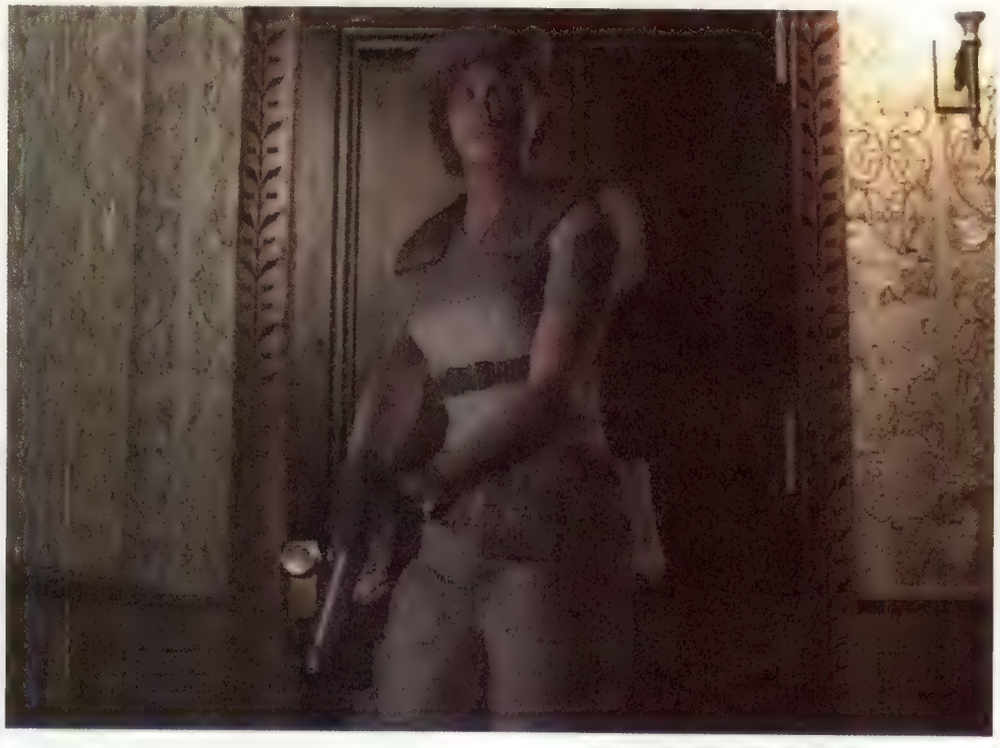
Ma chi voleva tornare a Raccoon City? Mentre Jill Valentine e Chris Redfield vagano per i corridoi della mansion, opera evidente di un architetto in crisi depressiva, il giocatore impegnato in questa rivisitazione del primo episodio viene assalito da una quantità noiosa di speculazioni. Quant'è sottile il limite tra remake e operazione commerciale? E che cosa è cambiato nel genere in questi 6 anni? Tutte domande inutili che non trovano risposta. Proprio perché è sufficiente un quarto d'ora di gioco perché ogni istinto interrogativo sfumi in nero ed il giocatore, povera vittima, si ritrovi di nuovo nel vortice da **Biohazard**, con lo sfintere anale vagamente contratto, perso in questo mattatoio per morti viventi ..

Biohazard è odore di muffa e polvere pesante [***campo lungo della hall***]. E probabilmente non potevamo stendere elogio migliore per l'opera di Mikami. Mentre il nostro personaggio poligonale testa ogni superficie calpestabile [***primo piano della porta del salone***], chiarendo al giocatore che ogni pavimento ha il suo sinistro scricchiolio, chi assiste alle evoluzioni su schermo gode di una raffinatezza visiva che, tecnicamente parlando, tende al videorgasmo [***ticchettio regolare del pendolo***]. C'è una voluta ostentazione di potenza cubica in **Biohazard**. Un lavoro di redesign che relega commozione e ricordo ai primi istanti di gioco [***Barry esamina il sangue***], avvolgendo quindi il giocatore negli ambienti incredibilmente definiti di questa nuova mansion. Le inquadrature angolo-claustrofobiche risvegliano i terrori già vissuti nel '96 [***ingresso nel corridoio***], mentre il giocatore è costretto, suo malgrado, ad una istintiva esplorazione visiva di ogni campo medio della mansion, alla ricerca di quei piccoli preziosismi grafici che stupiscono gli astanti. Ombre e luci filtrano dalle finestre animando i muri [***rumori di un corpo che viene sbranato***], mentre le candele illuminano lo spazio per poi distorcerlo con onde di aria calda. Una goccia scivola via noiosa dal rubinetto, infastidendo il giocatore e distogliendolo dall'incursione non attesa di uno zombie. Nugoli di insetti [***primo incontro con uno zombie***] affollano le fonti di luce in esterni, invadendo a volte il terreno, a volte le mura dei cortili. Non tirate su col naso, signori, qui è pieno di polvere. Sembra di sentirla sulle mani [***fuga e ritorno al salone***], mentre si cammina sul ballatoio in legno alzandone piccole nuvole. **Biohazard** inizia così come fosse un percorso purificatore: dopo aver immaginato la magnificenza della mansion nel 1996 [***Barry fredda lo zombie***], ora al detentore del pad è dato l'onore di vederla realmente. Così come doveva essere. Un lungo percorso di ammirazione visiva che non s'interromperà mai, per tutto il corso del gioco [***"let's report it to Wesker"***], intrecciandosi con un altro viaggio nella memoria: quello che si scatena già dopo pochi minuti di esplorazione, quando il giocatore, con l'inquadratura ferma sul primo cadavere [***ritorno al corridoio & scoperta del cadavere***], alza gli occhi sulla sinistra e si rende conto che… [***maledizione, quella porta 6 anni fa non c'era!***]

Apriti Mansion. Ridisegnata di fresco, questa baracca riserva decine di nuove location da esplorare. Nuove sezioni si agganciano fluidamente alla mappa originaria, nuovi corridoi compaiono dal nulla, nuovi oggetti ed enigmi integrano vecchi oggetti ed enigmi, già a loro volta presi in consegna dai designer e rivisti, ridisposti, riorganizzati. Non sono brandelli di avventura malamente incollati ad un nucleo intoccabile, ma perle incastrate con rispetto per non tradire l'originale e per amplificare l'esperienza. **Biohazard Rebirth** è questo: **Biohazard** rinato. E non si tratta solo di una scadente traduzione, ma della reale essenza del gioco in 3 parole. Stordito dalle variazioni apportate all'avventura, il giocatore fruga nella memoria cercando di ricostruire il passato, mentre Capcom continua a negargli appigli di qualsiasi tipo, ridisegnando e riorganizzando, aiutata nel suo intento dai 6 lunghi anni trascorsi. "Quanto buio, qui dentro" recita il neurone alla ricerca del ricordo. E quanto doppiogioco in questo gioco, fa eco Capcom. Perché **Biohazard** non solo si rinnova, ma ironizza, gioca, fol-



Gli item difensivi (coltelli e shocker) sono una delle novità introdotte da Capcom in questo remake. Il loro utilizzo (manuale o automatico) permette di scrollarsi di dosso uno zombie avvinghiato al nostro personaggio, non subendo danni e, di converso, infliggendone parecchi.



I caricamenti occorrenti in occasione delle rampe di scale sono stati eliminati. Non lo stesso è avvenuto per i caricamenti che accompagnavano l'apertura delle porte, che si attestano sui classici 4/5 secondi. Ottimo materiale per assecondare il pathos in alcuni passaggi del gioco, superfluo intermezzo in tutti gli altri casi

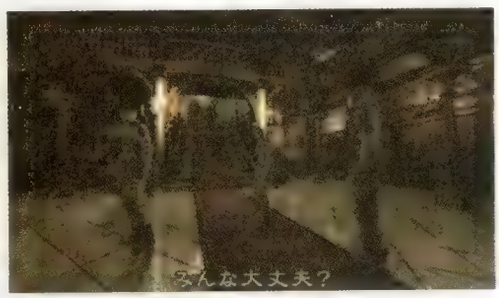
leggia, abbandonandosi all'autoreferenzialità per ingannare i suoi spettatori. Trascina volutamente il giocatore nel deja-vu, indirizzandolo verso eventi già vissuti nel '96 (e stavolta impossibili da dimenticare), ma poi nega il colpo di scena scontato, parodiando sé stesso con piccoli contro-colpi di scena. Sembra quasi di sentir ridere Mikami. Sì, in sottofondo. E intanto il treno **Biohazard** corre. E non c'è maniglia alla quale agganciarsi che regga: uno scossone di Capcom alla linea narrativa originaria e via, perso ogni riferimento. E bastano poche ore per rendersi conto che è inevitabile: per proseguire è necessario reggersi sulle proprie gambe…

Sì, le gambe… Volano via quelle degli zombie. Corrono rapide quelle di Chris Redfield. Tremano ancora, e ottimamente, le nostre durante il gioco. Diremmo come in passato, dovessimo basarci sul ricordo di quell'esperienza (non più ripetibile). Ma questo remake ha nuovo materiale da offrire. L'evoluzione dettata da Capcom sul versante coup de théatre non è infatti solo remix di quanto già visto, ma si arricchisce continuamente di piccoli particolari. Ombre e riflessi sono ora sfruttati con leggiadria registica per dare avvisaglie del pericolo e provocare l'irrigidimento dello sfintere di cui sopra. Piccoli rumori e stacchi musicali completano l'opera di definizione dell'atmosfera. Capcom invita l'orecchio del giocatore sul lamento di uno zombie non visibile, quindi l'occhio sul suo riflesso vagamente percettibile. Arricchisce la mansion di specchi e gioca con le inquadrature, preannunciando la presenza di ammassi di carne putrefatta per poi attaccare a braccia protese. È la filosofia del "dietro l'angolo" che ritorna, seppure un po' inquinata dalle troppe anticipazioni audio-video. L'impatto grafico non può che aumentare il coinvolgimento, è chiaro, eppure una minima parte della vigliacchissima dottrina del "ritroverai una mano gelida sul tuo collo senza corretto preavviso" sembra essere andata persa in questo remake. **Biohazard** più politically correct? Leggermente, velatamente. L'aritmia indotta non manca, al contrario, ma il giocatore con la goccia di sudore sulla tempia ricorda il passato e pensa che sì, forse a Mikami è mancato un minimo di cattiveria in più. La volontà di andare fino in fondo sulla strada della violenza emotiva. Un elemento che merita un approfondimento…

La sensazione finale è che Capcom abbia voluto concentrare la sua forza sviluppativa più sull'imbastardimento della componente action che sull'allestimento di un'atmosfera psico-horror. Il livello hard violenta lo spirito guerrafondaio del giocatore, popolando la mansion di anime vaganti in quantità tale da trasformare l'attesa (terrorizzante) in scontro (adrenalinico), il dubbio (ansioso) in raffica (brucewillisiana). L'easy mode, al contrario, giova all'esperienza agevole, godibile, non pregiudicando in ogni caso l'anima horror del gioco. Al contrario, amplifica il lato ansio-emotivo dell'avventura, passando una mano di vernice dorata sui sempiterni difetti del franchise: diminuisce il backtracking (i pellegrinaggi all'unico scopo di prendere/spostare oggetti), sfuma il terrore per l'esaurimento di ink ribbon o di proiettili, evita il frustrante ricorso a vecchi salvataggi o la pianificazione maniaco-ossessiva, quella nella quale consumare per errore un grenade round può significare la disperazione. Ma il pathos rimane, nessun dubbio. Era questa la strada da percorrere? Impossibile (ed inutile) dirlo: la risposta spetta solo al giocatore. Ma sicuramente era questa la via più naturale. Perso dietro la sua ispirazione romeriana, il gioco di Mikami si è sempre dimostrato troppo splatter-oriented per percorrere il sentiero aperto da **Silent Hill**. Ha scritto un saggio del nostro tempo proprio al riguardo di quest'ultimo: "**Silent Hill** si vive nell'attesa. I rumori più maledetti e le visuali più cieche serrano la mandibola mentre si attende ciò che non si riesce a vedere ma che si sa esistere. La comparsa del male è la liberazione. È sempre stato così. L'unica paura è quella dell'ignoto, quando questo assume una qualsiasi forma il terrore irrazionale svanisce e subentra la ragione. Imamura lo sapeva. Lo ha sempre saputo. È inutile creare mostri ripugnanti, è sufficiente offrire angosce perché ognuno crei i propri". Ecco il bivio del survival horror. Quale strada imboccare è una pura scelta stilistica. A noi, come ovvio, non rimane che analizzare/speculare (non è forse questo il ruolo della critica del videogioco?), aiutando magari a comprendere meglio le linee di evoluzione del genere. Mentre tutte le altre domande, ci dispiace, non avranno risposta. Proprio perché ormai siamo di nuovo nel vortice da **Biohazard**, con lo sfintere anale vagamente contratto, persi in questo mattatoio per morti viventi…

Ivan Fulco

*Il controllo del personaggio è discretamente più agevole rispetto al primo episodio. A disposizione del giocatore ci sono 3 configurazioni per il pad, una delle quali sfrutta il dorsale analogico per camminare in avanti, proprio come in **Shenmue**.*



*La main hall ieri e oggi. L'appetibilità di questo remake è proporzionale alla vostra sorpresa nel rivedere la grafica del primo episodio. Se la memoria non vi aiuta **Biohazard** per GameCube potrebbe rappresentare per voi un episodio pressoché nuovo della serie*

<Retrohistory

Feedback: brizio@sisinfo.it

L'era dell'Aquarius

a cura di fabriziopedrazzini

In questa nuova tappa indietro nel tempo incontriamo l'ennesima vittima del crash del mercato dei videogiochi nonché uno dei più grandi "bidoni" della storia informatica: l'Aquarius prodotto dal duo Mattel – Radofin.
All'inizio degli anni ottanta in pieno boom del mercato dei videogiochi, la tendenza manifesta dei big del settore (Atari, Coleco, Mattel), era quella di spostarsi sempre di più verso la produzione di prodotti più elaborati e tecnologicamente avanzati delle console: quel qualcosa era individuato nei sempre più competitivi home computer. Anche la Mattel dimostrò fin dall'inizio il forte interesse per questo settore del mercato tant'è vero che fin dall'inizio progettò il suo popolare Intellivision in modo che potesse in seguito diventare il cuore di un home computer con l'aggiunta di uno specifico add-on. La periferica in questione, che diede non pochi guai alla Mattel, era il Keyboard Component. La società venne difatti multata dalla Federal Trade Commission dopo che alcuni clienti insoddisfatti la denunciarono per non aver ancora distribuito il prodotto in questione nonostante fosse stato uno dei punti di forza della [illegible] multe salate, il sistema venne finalmente messo in commercio in tiratura limitatissima, solo 4000 esemplari, in pochi punti vendita selezionati o, su richiesta dei clienti interessati, anche per corrispondenza. La produzione di massa del sistema non iniziò mai a causa dell'alto costo di produzione e ben presto questo add-on fu sostituito da una più modesta ma economica alternativa, l'Entertainment Computer System, che permise finalmente alla Mattel di uscire da una difficile ed estremamente dispendiosa (per via della multa mensile) situazione.

La decisione di lanciare un computer con il marchio Mattel Electronics venne presa nel 1982 subito dopo aver risolto il suddetto problema; la società si rese conto che la progettazione ex-novo di un sistema non era fattibile in tempi stretti e decise perciò di rivolgendosi a società esterne. La Mattel accettò una delle prime proposte arrivate, quella della Radofin, società di Hong Kong con proprietari inglesi sconosciuta ai più ma non alla dirigenza della società della Barbie: la Radofin era difatti il costruttore a cui si era affidata la Mattel per l'assemblaggio dell'Intellivision. Da tempo la Radofin aveva deciso di lanciarsi nel proficuo mercato degli home computer ed aveva iniziato ad elaborare tre progetti hardware basati sui processori Z80. Due di questi progetti, conosciuti con i nomi in codice Checkers e Chess, vennero acquisiti dalla società americana e ribattezzati Aquarius e Aquarius II. La Mattel concluse lo sviluppo di entrambi i sistemi in modo che gli stessi potessero essere commercializzati come home computer con una forte propensione per i videogiochi. Purtroppo tali sistemi non erano stati progettati per questo utilizzo e ciò rese le cose molto più complicate del previsto: l'impossibilità da parte del sistema di gestire grafica e sprites fu il principale difetto a cui la Mattel cercò di ovviare. Dopo aver contemplato tutte le possibili soluzioni, venne presa la decisione di limitarsi ad aumentare il set di caratteri predefinito aggiungendo a quelli alfanumerici classici una serie di caratteri che includevano personaggi in corsa, un robot, vari tipi di esplosioni e una gran varietà di forme geometriche e di elementi di sfondo combinabili tra loro per produrre la grafica dei vari giochi. Tutti gli elementi in questione vennero disegnati dai più importanti designer in seno alla società in base alle richieste fatte dai programmatori ma nonostante tutti gli sforzi profusi, questa soluzione non si rivelò sufficiente ad ovviare agli intrinseci limiti della macchina. Gli altri problemi, tra cui la mancanza di un processore sonoro di buon livello e l'impossibilità di collegare joystick o altri tipi di controllers, furono risolti con la progettazione di una periferica chiamata Mini-Expander che, oltre a permettere l'utilizzo di giochi su cartuccia, includeva due controller simili a quelli dell'Intellivision (ma con il tastierino numerico sostituito da sei tasti funzione) ed un processore sonoro, il GI AY-3-8914, analogo a quello dell'Intellivision.

Finita questa fase preparatoria, la Mattel presentò definitivamente il computer al Winter CES del 1983 contemporaneamente all'Intellivision III. La versione definitiva del sistema, il cui costo previsto era di 200 dollari, si basava su uno Zilog Z80A a 4 MHz (spesso sostituito da analoghi processori marchiati Nec o Hitachi), 4K di RAM espandibili fino a 20K, una ROM da 10K, una risoluzione grafica massima di 80x72 pixels con 16 colori (in modalità testo erano invece visualizzabili 40x24 caratteri) ed un solo canale sonoro. La tastiera di questo primo modello era in gomma e molto più scomoda di quelle analoghe proposte dalla concorrenza. La poca RAM disponibile si rivelò decisamente inadeguata visto che l'utilizzo della speciale versione del Basic Microsoft incluso nella macchina lasciava liberi solo 1.7K per la programmazione e rendeva indispensabile l'espansione della memoria RAM attraverso il Mini-Expander; in questo modo la spesa necessaria per poter utilizzare il sistema aumentava considerevolmente.

Durante il Winter CES, Mattel presentò delle nuove periferiche, alcune delle quali decisamente ambiziose: oltre al già citato Mini-Expander, c'erano una stampante termica a inchiostro blu (!) in grado di stampare alla velocità di 80 caratteri per secondo su 40 colonne, un plotter a quattro colori, un registratore a cassette per la memorizzazione dei programmi chiamato Data Recorder, cartucce di espansione RAM da 4K, 16K e 32K ed un modem che sarebbe dovuto servire anche per scaricare nuovi giochi e programmi a pagamento utilizzando il previsto servizio online dedicato, mai lanciato. Le più ambiziose periferiche presentate furono però il Master Expansion Module (per il collegamento di due disk drive e l'utilizzo del popolare CP/M) e l'ambiziosissimo Home Computer System Command Console, una periferica che avrebbe permesso l'interfacciamento ad ogni apparecchiatura e luce presenti nelle case degli utenti in modo da creare un vero e proprio centro di comando da cui controllare e programmare accensioni e spegnimenti. Il sistema venne dunque lanciato ufficialmente sul mercato nella primavera del 1983 al prezzo di 160 dollari insieme alle prime periferiche: il Mini-Expander, la stampante termica, il Data Recorder e le cartucce di espansione. A livello di software l'offerta iniziale era limitata a 9 giochi e 3 utilities che, secondo la Mattel, sarebbero state solo l'inizio di una lunga serie di nuovi prodotti software.

Purtroppo la crisi del mercato si fece sentire più pesantemente del previsto sulla Mattel ed il destino del sistema si compì in brevissimo tempo. Nell'estate successiva, pochi mesi dopo il lancio, l'intero progetto fu rivisto: la commercializzazione dell'Aquarius II (prodotto e distribuito con il marchio Mattel solo in un limitatissimo numero di esemplari) e di ogni altra periferica furono bloccati e lo sviluppo software interrotto. In autunno la Mattel decise di abbandonare definitivamente il sistema pagando la Radofin perché si riprendesse i diritti sulla commercializzazione della macchina, e rivendendo a prezzi stracciati tutto il magazzino prodotti. Gran parte dei sistemi rimasti diventarono premi per vari concorsi o parte integrante di corsi di program-

mazione. Oltre a soffrire la scarsa accoglienza del pubblico, che si rivolse a sistemi ben più avanzati, l'Aquarius fu ben poco apprezzato anche all'interno della Mattel stessa: i programmatori a cui veniva assegnato un progetto relativo all'Aquarius vedevano queste designazioni come delle vere e proprie punizioni a causa della scarsa flessibilità del sistema e dell'infinita serie di complicazioni che sorgevano anche per il più semplice dei giochi. All'interno della società, il sistema venne ironicamente ribattezzato "The System for the Seventies" (il sistema per gli anni settanta): un modo come un altro per ridicolizzare un hardware vetusto ed inadeguato per il super-competitivo mercato degli anni ottanta. Solo la commercializzazione del previsto modello dotato di grafica programmabile, il cosiddetto Aquarius 1.5, avrebbe potuto salvare il futuro di questa linea prodotti, ma la crisi che investì la Mattel rese impossibile il design di ogni altro modello. Di lì a poco, oltretutto, la Mattel sarebbe uscita definitivamente dal settore videogiochi vendendo anche l'Intellivision e liquidando l'intera divisione Electronics.

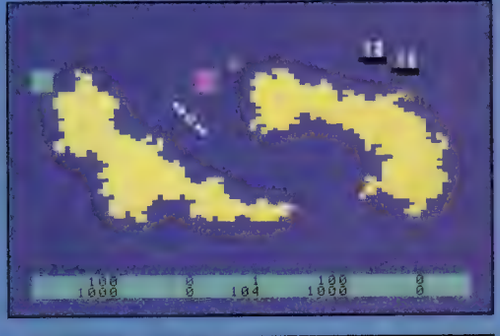
Clamorosamente, la Radofin, a partire dall'inizio del 1984, scelse di ricommercializzare il sistema con il proprio marchio e, nonostante il palese insuccesso del prodotto, si presentò con progetti forse più ambiziosi rispetto a quelli della Mattel. Secondo le previsioni della Radofin, dopo la nuova commercializzazione del primo modello, sarebbero dovuti comparire sul mercato anche il redivivo Aquarius II, previsto per l'estate e l'Aquarius III, in tempo per il redditizio periodo natalizio. In effetti la prima parte di questo ambizioso programma fu rispettata e, come previsto, nell'estate del 1984 fu messo in commercio l'Aquarius II. Il sistema aveva le stesse caratteristiche di base del predecessore, con cui era dunque perfettamente compatibile, ma era dotato di 20K di RAM (espandibile fino a 52K) ed una ROM espansa a 14K che includeva un Basic Microsoft più completo rispetto a quello del predecessore. La vecchia e difettosa tastiera in gomma fu sostituita da una più classica e robusta che ricordava quella del Commodore 64. Purtroppo l'Aquarius I e II non introducevano nessuna miglioria a livello di grafica e di sonoro e questo spiega facilmente la sostanziale indifferenza che li accolse. In effetti, la stessa società considerava i primi due modelli come un riempitivo in attesa della commercializzazione dell'Aquarius III, ma gli ormai smaliziati utenti li snobbarono a tal punto che la società si ritrovò a non poter finanziare lo sviluppo del previsto Aquarius III, l'avveniristico modello che avrebbe dovuto cambiare le sorti di questa sfortunata linea di prodotti. Tra la fine del 1984 e l'inizio dell'anno successivo la Radofin cercò di diventare licenziataria della tecnologia MSX per sostituire con quest'ultima il vuoto lasciato dall'Aquarius III, ma fallì prima di riuscire a concludere la trattativa la società.

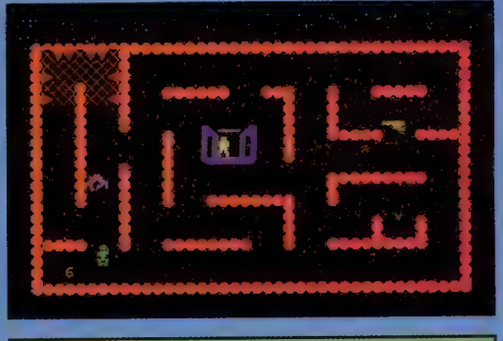
Tornando a parlare del sistema, analizziamo ora il poco software. Tutto il discorso può essere ricondotto a due momenti diversi: la produzione in-house della Mattel del 1982-1983, in gran parte rimasta allo stadio di prototipo, e la produzione del 1984 successiva al subentro della Radofin. Del primo ciclo, il meno abbondante ma qualitativamente migliore, fanno parte solo nove giochi su cartuccia e tre programmi di utilità: i giochi erano conversioni di popolari titoli per Intellivision e, nonostante si presentassero graficamente identici alla controparte per console, erano completamente diversi dal lato della programmazione. I giochi su cartuccia furono: **AD&D Treasure of Tarmin**, adventure game basato sulla licenza del più famoso RPG da tavolo mai prodotto, **Astrosmash**, conversione del popolarissimo spara-e-fuggi per Intellivision, **Night Stalker**, ottimo e claustrofobico clone di **Berzerk**, **Snafu**, l'antenato del popolarissimo Snake di **Nokiana** fama, **Utopia**, conversione del probabilmente più originale gioco ideato dai programmatori della Mattel, **Tron Deadly Disc**, tratto dalla licenza dell'omonimo cult movie della Disney, **Burgertime**, la più famosa licenza coin-op acquisita dalla Mattel, ed infine gli ordinari **Chess** e **Reversi** dotati di una I.A. limitata rispetto alla controparte per Intellivision. I giochi, nonostante le difficoltà incontrate dai programmatori in fase di sviluppo, si dimostrarono in genere godibili dal punto di vista della giocabilità, ma impallidivano se confrontati con gli analoghi in versione Intellivision. A causa di questa manifesta inferiorità, gran parte della strategia Mattel di puntare su titoli di richiamo già molto popolari, fallì miseramente evidenziando invece tutti i difetti di progettazione di un sistema nato troppo tardi e non destinato ai videogiochi. Ben più dignitosi si dimostrarono invece i tre applicativi: Fileform, un database con funzioni di word processor, Finform, un foglio elettronico discretamente sviluppato ed il pressoché inutile Biorhythms.

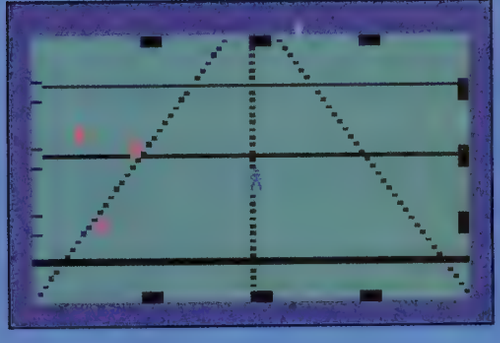
Molti altri giochi ed applicativi erano previsti nel programma originale della Mattel e di molti esistono anche prototipi a vari stadi di sviluppo: tra questi citiamo **Masters of the Universe**, basato sulla licenza He-Man della Mattel stessa, le conversioni dei coin-op Data East **Bump'n Jump** e **Lock'n Chase**, le conversioni dei pochi titoli educativi prodotti per Intellivision ed una sparuta lista di giochi originali. La maggior parte dei prodotti con sviluppo meno avanzato include tutti quei programmi di utilità che, secondo i piani della Mattel, avrebbero dovuto far diventare l'Aquarius il centro di controllo dell'intera casa ed il nuovo fulcro della famiglia: qualcosa di decisamente troppo ambizioso per un sistema così antiquato e snobbato.

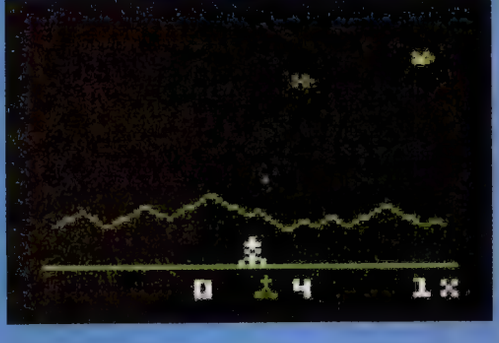
Il resto della produzione software fu invece quasi totalmente prodotto da piccole società esterne su commissione della Radofin. In occasione del rilancio della macchina con il nuovo marchio, la Radofin si rese conto di doverlo supportare con un maggior numero di titoli. Questi furono commercializzati solo ed esclusivamente su audiocassetta, supporto molto più economico rispetto alle cartucce fortemente volute dalla Mattel. Purtroppo gran parte dei titoli rimasero schiavi del Mini-Expander dato che necessitavano di una espansione di memoria per poter funzionare sul modello base. Gran parte di queste nuove produzioni furono sviluppate dalla Add-On Electronics, software house inglese che svolse per un breve tempo anche il ruolo di distributore nel Regno Unito. Gli altri titoli furono invece sviluppati dalla Radofin stessa, dalla Dick Smith, distributore per la Nuova Zelanda e l'Australia e dalla Costum Cables. Quasi tutti i prodotti in questione risultano essere conversioni di coin-op di successo e, tranne rari casi, sono in genere deludenti a causa delle limitazioni grafiche del sistema.

A differenza di molti suoi prestigiosi e altrettanto sfortunati "colleghi", nonostante il supporto dei molti user group, l'Aquarius non riuscì a sopravvivere per molto tempo dopo il fallimento della Radofin e venne velocemente dimenticato. Solo in epoca molto più recente, con l'avvento di internet, il sistema è stato riscoperto dai suoi vecchi fan e l'interesse per lo stesso è aumentato: negli ultimi anni sono stati sviluppati tre emulatori ed un paio di giochi home-made tra cui uno stupefacente clone di **Tetris**, stranamente accolto con freddezza dai pochi affezionati utenti rimasti.









<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

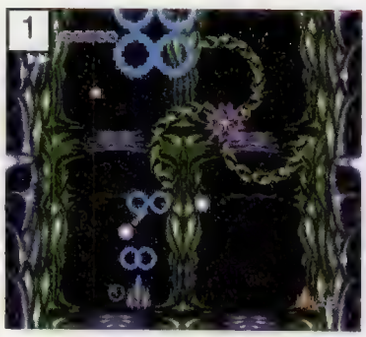
Feedback: thefirstplace@katamail.com

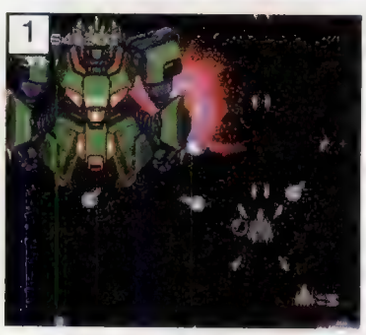
a cura di ivan**fulco**

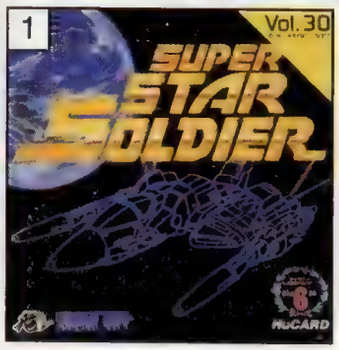
INTRO - La trilogia del piombo: gloria & declino dello shoot'em up -

Solo alcuni mesi fa **TFP** si interrogava in stile Cluedo sul triste destino dello shoot'em up. "Chi ha ucciso lo shoot'em up?", era la domanda del mese. Oggi **TFP** torna sull'argomento proponendo una delle possibili risposte a quella domanda: lo shoot'em up si è suicidato. Sarà [cada]vero? Per quanto ci riguarda il nostro destino è tentare di nonrispondere. E lo faremo questo mese seguendo il classico percorso di purificazione in due fasi. Punto uno: analisi di una delle più autorevoli serie di shooter della storia, la trilogia di **Super Star Soldier** / **Final Soldier** / **Soldier Blade**, passaggio di violento godimento per i giocatori PC Engine dei primi anni '90. Punto due: stesura di una **Outro** all'insegna della critica, con chiarissimi intenti iconoclasti. Così, mentre con un occhio fissiamo lo schermo, dove veleggia la nostra astronave, e con l'altro cerchiamo sul dizionario, per capire cosa significhi iconoclasti, la **Intro** giunge al termine con l'usuale domanda del mese: quali sono i crimini dello shoot'em up?

Super Star Soldier / Final Soldier / Soldier Blade







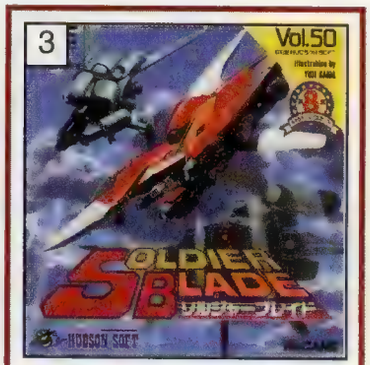
Scheda Artistica
Formato: **PC Engine [HuCard]**
Anno di produzione: **1990**
Produttore: **Hudson Soft**
Sviluppatore: **Inter State – Kaneko**
Genere: **Shoot'em up 2D**

Nessun diritto a Capcom. Il genere del survival horror ha visto la luce molti anni prima di **Resident Evil**. Il clima di tensione, la mascella contratta, il fuoco, il sangue, tutto era già scritto nel codice antico e complesso degli shoot'em up. Un buono shooter non ti deve uccidere. Un buono shooter non ti deve lasciar vivere. Un buono shooter ti deve portare ad un passo dall'esplosione, con un proiettile che passa ad un punto di luce dalla tua nave mentre stai evitando un altro proiettile, passato ad un punto di luce dalla tua nave, mentre cercavi di evitare un altro proiettile, passato esattamente dove immagini. Ad un punto di luce dalla tua nave. Lo shoot'em up è una poesia dal titolo "Ad un passo dalla morte"…

Nel 1990, negli spazi di **Super Star Soldier**, Hudson inserì seri distillati di questa filosofia. Il vero precursore della trilogia di piombo aveva esordito alcuni anni prima su MSX e Famicom (**Star Soldier** / 1986). L'ispiratore spirituale della triade aveva lusingato i giocatori PC Engine pochi anni dopo (**Gunhed** / 1989). Nel '90 il reale esordio. **Super Star Soldier** era uno shooter profondamente legato al retaggio classicottobit. Una progressione di gioco lineare, cadenzata, distesa su una modalità principale da 8 livelli e su 2 score attack da 2 e 5 minuti. Il ritmo di gioco alternava passaggi all'insegna dell'azione sanguinaria a brevi momenti di attesa nei quali prepararsi all'ondata successiva. Il sistema di armi (4 in tutto) sfruttava il classico potenziamento progressivo ad icone, con l'aggiunta di missili a ricerca e di navette di supporto, utili per intercettare i colpi avversari o come mezzo da collisione. Ma il fuoco lacrimava via dal nemico come un dolore. All'impossibilità tecnica di saturare lo schermo di piombo, **SSS** rispondeva infatti con colpi precisi e passionali (molto vigliacco l'uso di proiettili a ricerca), pensati per ostruire lo spazio di manovra mentre le formazioni nemiche si lanciavano su di noi a velocità superiori. Essere colpiti significava un depotenziamento dell'arma, oppure la morte in caso di arma a livello basicoridicolo. Una doppia morte costringeva invece alla ripresa da inizio livello. Filosofico, redimente, ma ugualmente frustrante. **Super Star Soldier** risolveva così in uno shoot'em up di buon impatto, penalizzato però da un design ridondante e privo di genio. A danneggiare ulteriormente il gioco concorreva l'unico livello di difficoltà proposto da Hudson, in grado di sciogliere nel nulla il coinvolgimento a causa della sua narcoletica semplicità. In questo caso ricorrere all'apposito cheat per potenziare la difficoltà non era un diritto, era un dovere. L'unico modo per consumare la vera azione violenta di **SSS**, nascosta nel codice prezioso custodito da Hudson. Questo finché la casa giapponese non dimostrò di aver compreso il proprio errore…

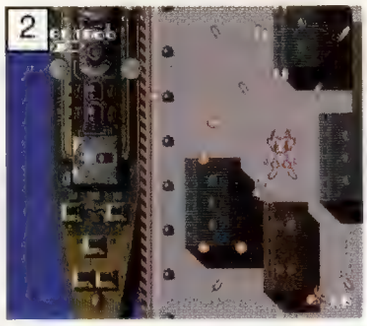
Scheda Artistica
Formato: **PC Engine [HuCard]**
Anno di produzione: **1991**
Produttore: **Hudson Soft**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shoot'em up 2D**

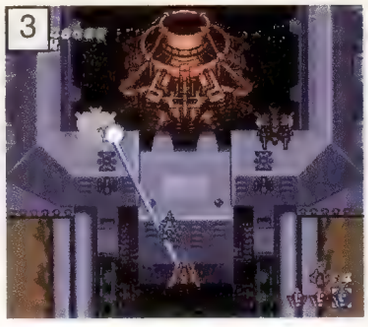
L'anno successivo la trilogia vide la realizzazione del suo secondo episodio. **Final Soldier** doveva essere una versione potenziata del prequel, e si dimostrò essere una versione potenziata del prequel. I nuovi scenari di gioco deviavano dallo stile spaziobuio di **SSS** per concedersi maggiori incursioni sulla superficie terrestre. Il sistema di armi continuava a fondarsi sul potenziamento progressivo ad icone, sui missili e sulle navi di supporto (in questo caso dotate di fuoco ed utilizzabili come smart bomb), ma permetteva stavolta la personalizzazione dei propri attacchi. Nella schermata delle opzioni un apposito menu metteva infatti a disposizione una triplice variante di ogni arma (missili inclusi), così da consentire l'adattamento dell'arsenale al proprio stile di gioco. Tornavano le modalità score attack da 2 e 5 minuti, esordiva la libera selezione del livello di difficoltà e veniva abbandonato il sistema punitivo in caso di morte, con la nostra nave che proseguiva ora lungo il livello anche dopo ripetute esplosioni. I nuovi spunti di design sfumavano finalmente la ridondanza del passato, aggiungendo piccole stille di strategia grazie ad una migliore caratterizzazione comportamentale dei boss. Ma la sottile evoluzione del design non annullava i legami con l'approccio old-school. **Final Soldier** era un piccolo punto sulla parabola evolutiva dello shooter classico. Un punto rosso situato in prossimità del vertice superiore, ma già sul tratto discendente di un approccio che stava perdendo la sua potenza. Un ottimo titolo del suo tempo, ma nulla rispetto a quello che aspettava i giocatori in futuro…

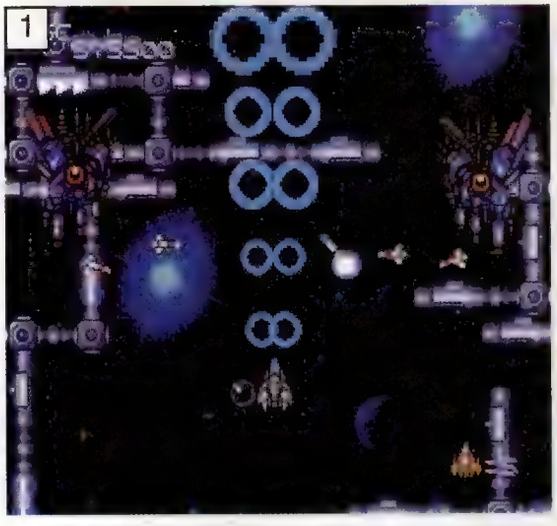


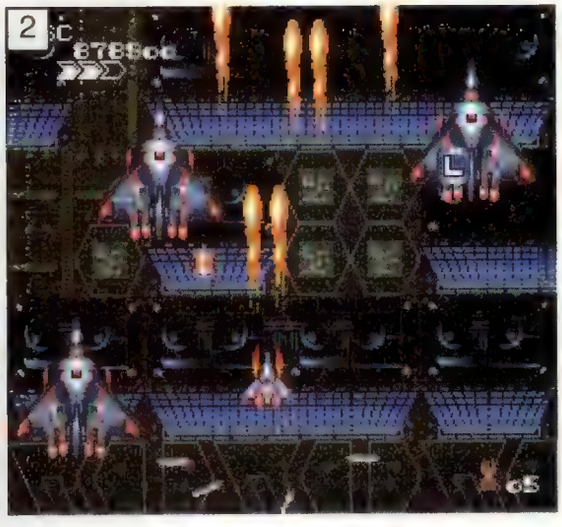
Scheda Artistica
Formato: **PC Engine [HuCard]**
Anno di produzione: **1992**
Produttore: **Hudson Soft**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shoot'em up 2D**

Ed il futuro irruppe su PC Engine solo un anno dopo, sotto le vesti digitali di **Soldier Blade**. Quello che teoricamente doveva essere un semplice spin-off della serie, si dimostrò invece un'esplosione qualitativa in grado di lasciare i prequel nello specchietto retrovisore. "Saw things so much clearer", avrebbe urlato l'anno dopo Eddie Vedder [Rearview Mirror, 1993]. La [narr]azione entrava finalmente di prepotenza nell'impianto di gioco. Piccoli colpi di scena accompagnavano l'evolversi dell'azione, mentre gli scenari (qualitativamente amplificati) intessevano lentamente un clima avvolgente intorno al giocatore. La base nemica costruita all'interno di una montagna, il boss dotato di artigli meccanici che indietreggia sotto il nostro fuoco mentre raccoglie armi sul terreno, il livello cittadino evidentemente devastato da un'entità enorme che, nel suo non mostrarsi, promette di attenderci a fondo strada. Tutto concorreva nel creare un'atmosfera di livello superiore. In **Soldier Blade** il giocatore aveva finalmente la percezione di essere all'interno del cockpit, in missione alla ricerca del nemico. Il design generale perdeva il carattere di ridondanza del passato, dispensando varietà ed incertezza in dosi massicce. L'arsenale si confermava invece simile ai prequel, con 3 armi a potenziamento progressivo (ottimamente calibrate) ed un nuovo sistema di attacchi speciali. Ogni icona-arma (per un massimo di 3) veniva ora stoccata a bordo schermo, pronta ad essere utilizzata come attacco speciale prolungato, dopo il quale sulla nostra nave subentrava l'arma successiva. Piccoli elementi di approfondimento crescono. **Soldier Blade** era questo. Clima di tensione, mascella contratta, fuoco e sangue. Un approccio allo shoot'em up che, a differenza dei prequel, non ha risentito del tempo trascorso. E ancora oggi, tra effetti di distorsione e strati di parallasse, i cultori del PC Engine si chiedono come tutta quell'ostentazione tecnica fosse entrata in una HuCard più piccola di una carta di credito. Ma anche questo, noi lo sappiamo, è parte del fascino del videogioco…









OUTRO - Le 5 Tesi teologiche di maggio: i crimini dello shoot'em up -

Torniamo indietro nel tempo. Nel 1917 Nikolaj Lenin, rientrato nella Madre Russia dal suo esilio svizzero, pubblicava le Tesi di aprile, documento in cui denunciava la finta democrazia del governo provvisorio russo, avanzando soluzioni politiche all'emergenza sociale. Molto bene. Regrediamo ora di altri 400 anni. Nel 1517 Martin Lutero, incazzato come una iena, affiggeva alle porte della cattedrale di Wittenberg 95 tesi teologiche, con le quali condannava gli errori della chiesa ed affermava la necessità del pentimento interiore per ottenere la salvezza eterna. Ancora molto bene. Riapprodiamo ora ai giorni nostri. Nel 2002 **TFP**, certa di occuparsi di argomenti di pari valore, propone le sue 5 Tesi teologiche di maggio, un documento nel quale ripercorre gli errori storici dello shoot'em up per comprendere quale sia la strada verso la sua salvezza eterna. Perché la tradizione degli shooter ha fallito? Quali sono stati i suoi limiti? Ecco i 5 punti incriminati…

1. **Natura reiterativa.** La struttura classica dello shoot'em up è fondata sulla progressione lineare. Due i cliché strutturali. Primo: ogni partita inizia dal primo livello. Secondo: la distruzione della nave significa spesso dover riprendere da una sezione precedente del livello. Nonostante il secondo cliché sia stato agevolmente superato negli anni, il primo rimane, nella sua scontatezza, il vero punto di rottura tra utenza non-specializzata e shoot'em up. È la natura stessa dello shooter a richiedere la reiterazione dei livelli. Questo però porta ad una ripetitività di fondo che può sfociare nella frustrazione. Lo shoot'em up, in estrema sintesi, non ha potuto adattarsi alla filosofia del salvataggio, sviluppatasi soprattutto negli ultimi anni. Elementi come la semplificazione, la diversificazione e l'approccio narrativo sono rimasti troppo spesso estranei al genere. Le soluzioni, in questo caso, si sono limitate a sporadici titoli con progressione non lineare dei livelli (**Area 88**) o fondati sul concetto di esperienza (**Radiant Silvergun**).

2. **Azione basica.** Qualsiasi sia la struttura di gioco, l'azione dello shoot'em up è rimasta sostanzialmente invariata negli anni. Il platform ha visto l'introduzione progressiva di enigmi, minigiochi, sottomissioni, abilità speciali. Il calcio ha visto l'introduzione dell'aftertouch, del filtrante, del triangolo. Il rapporto tra giocatore e shooter, invece, non si è evoluto. La sensazione di libertà è rimasta sostanzialmente inalterata. È sufficiente riflettere su 3 situazioni di gioco per rendersi conto di questo limite. Siamo ai comandi della nave di **Soldier Blade**, di Mario in **Mario 64** o di un giocatore di **Winning Eleven 3**. Quale situazione offre la più distinta sensazione di libertà d'azione?

3. **Sistema di armi punitivo.** Lo shoot'em up classico ha sempre vissuto su un paradosso di fondo. Cerchiamo di comprenderlo procedendo per gradi. Primo: l'avanzamento nel gioco deve significare un aumento della difficoltà. Secondo: le armi a disposizione devono poter essere potenziate. Terzo: il bilanciamento reale della difficoltà non è precisamente calcolabile, perché è funzione della difficoltà del livello e delle armi a disposizione. Conclusione: perdere le armi significa un aumento esponenziale del livello di difficoltà. Ma in caso di esplosione della nave, il designer può permettersi di lasciare intatto l'arsenale? È su questo paradosso che si sono mosse le prime generazioni di shooter. Un problema di gestione delle armi e del livello di difficoltà, oscillante a seconda della situazione di gioco, trascinatosi fino ai giorni nostri.

4. **Innovazione nebulosa.** Lo shoot'em up bidimensionale soffre dello stesso problema del beat'em up 2D ad incontri. Ambedue hanno visto l'introduzione di un certo numero di innovazioni negli anni, ma il valore di queste innovazioni è sempre stato sottostimato. Il motivo è semplice: si tratta di elementi che possono anche incidere notevolmente sul gameplay, ma che raramente stravolgono l'impatto "superficiale" del gioco. I cultori sono in grado di comprendere il reale valore di queste innovazioni, mentre l'utenza comune le considera variazioni minimali di una struttura stagnante. La rivoluzione più evidente, da questo punto di vista, è stata l'introduzione della terza dimensione poligonale (vedi **Starfox**). Un'innovazione che ha però fallito nel suo intento rivoluzionario, sia perché preceduta da sperimentazioni pre-poligono (**Space Harrier**) sia per alcuni limiti intrinseci dello spazio 3D, come la discreta perdita d'intuitività.

5. **Effetto assimilazione.** L'effetto assimilazione, tratto comune di tutti gli shooter (già citato in queste pagine), è l'effetto immersivo dovuto alla costante necessità di "dedizione, concentrazione, ripetizione di input, affinamento psico-motorio" [cfr. **TFP**82]. Lo shoot'em up avvolge e richiede impegno costante. Un'esperienza da vivere in un clima di tensione, durante la quale un singolo errore può pregiudicare una partita. Una condizione verso la quale il giocatore dev'essere pienamente predisposto. Amare lo shoot'em up significa infatti amare questa condizione. In questo senso lo shoot'em up è l'antitesi del Quick Start, l'opposto della pausa di riflessione, la negazione del rilassamento bagnocaldico. Impossibile giocare con superficialità. Un fattore che scoraggia buona parte dell'utenza…

La missione ontologica dello shoot'em up era chiara: combinare il design puro con una folgorante realizzazione tecnica. Ma il patrimonio ludoculturale del genere, pronto ad esplodere definitivamente grazie alle nuove potenzialità tecnologiche, si è dischiuso senza fragore alla presenza di pochi intimi. Ma lo shoot'em up è veramente morto? No, non lo è. La nuova generazione degli shooters esiste e spacca gli schermi. Non ci credete? Rivolgetevi a **Mars Matrix**, **Zero Gunner 2**, **ESP Ra.De.** o **Guwange**. Titoli spesso superiori ai loro antenati, ma mai mainstream, perché sistematicamente relegati in nicchie di mercato. Quello che è morto è la cultura diffusa del genere. In questo caso, e solo in questo, si può parlare di sepoltura. È vero, è un paradosso: il genere sta proseguendo nella sua silenziosa evoluzione, sta superando (o cercando di superare) parte dei propri limiti, ma tutto questo è ignorato dalla vasta utenza. Davanti a questo paradosso all'hardcore gamer non rimane che una strada: la ricerca…

Poteri ESP, cabine del telefono, poppanti, compleanni & Next Month

Il prossimo mese **TFP** esplode a ridere in faccia al platform moderno (con la bocca aperta, come Heidi), recuperando due capolavori del genere. Sì, esattamente loro. Immagino siano di vostro gradimento. L'avrei giurato. Ma ora lasciateci celebrare il compleanno di **TFP**, giunto questo mese al suo dodicesimo numero di esistenza. Autoauguri. Siamo commossi. E mentre spegniamo la candelina, con una lacrima che ci scioglie la panna, vi salutiamo, chiudendo con la classica domanda del mese: quali sono i crimini dello shoot'em up?

SUPER**TRIX**

Dark Summit (PS2)

Punti extra
Nel menu principale, tenete premuti SEL + ST, poi premete ▲, ●, L1, ●, R1, ✕, R1, ✕. Un suono vi confermerà l'attivazione del trucco. Avrete ora 9.100.000 punti con cui sbloccherete tutti i portali tranne il Moon Gate e anche tavole, accessori e tricks speciali.
Tutti i boarder
Nel menu principale, tenete premuti SEL + ST, poi premete ▲, ●, L1, ●, R1, ✕, R1, ▲. Un suono vi confermerà l'attivazione del trucco.
Sfide completate
Nel menu principale, tenete premuti SEL + ST, poi premete ▲, ●, L1, ●, R1, ✕, R1, ■. Un suono vi confermerà l'attivazione del trucco. Saranno automaticamente superate tutte le sfide tranne la 43, 48, 49, 50. Avrete anche tutte le parti della bomba tranne la #5.
Alieno sbloccato
Nel menu principale, tenete premuti SEL + ST, poi premete ▲, ●, L1, ●, R1, ✕, R1, ✕. Un suono vi confermerà l'attivazione del trucco. Saranno automaticamente superate le sfide 43, 48, 49, 50. Entrerete anche in possesso del pezzo di bomba #5.
Fuoco!
Nel menu principale, tenete premuti SEL + ST, poi premete ●, ●, ▲, R1. Un suono vi confermerà l'attivazione del trucco. A questo punto, premendo R2 sparerete un barile letale.
Azione rallentata
Nel menu principale, tenete premuti SEL + ST, poi premete ●, ●, ▲, L1. Un suono vi confermerà l'attivazione del trucco. A questo punto, premete L1 + R1 durante un salto o una grindata e attiverete il moviolone, che si fermerà automaticamente appena toccherete terra.

Dynasty Warriors 3 (PS2)

Sequenza bonus
Nella schermata "Opening Edit" evidenziate l'opzione "Replay", tenete premuti R1 + L1 + R2 + L2 e premete ✕ oppure ST. I soldati dell'esercito grigio inizieranno a danzare.
Tutti i generali
Nella schermata del menu principale, evidenziate l'opzione "Free Mode", poi premete R2 x3, L1, ▲, L2 x3, R1, ● nella schermata dei titoli. Sentirete un suono di conferma.
Tutti i generali Shu
Nella schermata del menu principale, evidenziate l'opzione "Free Mode", poi premete L1, ●, ▲, R2, L1, L2 x2, R1, ●, L1 nella schermata dei titoli. Sentirete un suono di conferma.
Tutti i generali Wei
Nella schermata del menu principale, evidenziate l'opzione "Free Mode", poi premete L2, L1, ●, ▲, L1, L2, R1, R2, L1, L2 nella schermata dei titoli. Sentirete un suono di conferma.
Tutti i generali Wu
Nella schermata del menu principale, evidenziate l'opzione "Free Mode", poi premete ▲x2, L1, ●, R1, R2, L1, L2 x3 nella schermata dei titoli. Sentirete un suono di conferma.
Test musiche
Nella schermata del menu principale, evidenziate l'opzione "Free Mode", poi premete L1 x2, R1 x2, L2 x2, R2 x2, ●, ▲ nella schermata dei titoli. Sentirete un suono di conferma.
Selezione libera della fazione
Nella schermata del menu principale, evidenziate l'opzione "Free Mode", poi premete R1, R2, L2, L1, ●, L1, L2, R2, R1, ▲ nella schermata dei titoli. Sentirete un suono di conferma.
Tutte le sequenze
Nella schermata del menu principale, evidenziate l'opzione "Free Mode", poi premete ▲, L1, ●, R1, ▲, ●, L2, ●, R2, ● nella schermata dei titoli. Sentirete un suono di conferma.
Editare la sequenza d'apertura
Nella schermata del menu principale, evidenziate l'opzione "Free Mode", poi premete R1, ●, R1, ▲, R1, L1, ●, L1 nella schermata dei titoli. Sentirete un suono di conferma.

Grandia 2 (PS2)

Gioco alternativo
Completate il gioco almeno per una volta. Nella partita successiva appariranno nuovi oggetti in svariate locazioni.
Il Libro della Guerra
Per averlo, dovete vincere il Walnut game per sei volte.
Special Stage
Appena accolto King Roan nella vostra squadra, uscite dal Palazzo. Ora recatevi a Raul Hills e potrete partecipare allo 'Special Stage', in cui potrete addestrarvi finché volete.

Resident Evil Survivor 2: Code Veronica (PS2)

Dossier segreto
Incamerate tutti i messaggi di tutti i livelli e sbloccherete il Secret Report.
Modalità Vs. Roach
Completate la prima missione del Dungeon Mode
Panzerfaust EX
Completate il Vs. Roach Mode e sbloccherete il Panzerfaust EX nello stesso Vs. Roach Mode con tanto di munizioni illimitate.
Chris Redfield
Completate la Inferno Mission 6 e sbloccherete Chris Redfield, che potrà di un Linear Launcher con munizioni illimitate nel Dungeon Mode.
Rodrigo
Completate tutte le missioni del Dungeon Mode (compresa la Inferno Mission 7) per sbloccare Rodrigo, che disporrà solo di un coltellaccio nel Dungeon Mode.
Partner più potente
Completate il gioco una prima volta per far raggiungere al vostro partner il livello 4 nell'Arcade Mode. Completate il gioco una seconda volta per fargli raggiungere il livello 8.

Onimusha 2 (PS2 JAP)

Easy Mode
Iniziate una partita e fatevi uccidere per tre volte. Apparirà un messaggio che vi indica che è disponibile i livelo di difficoltà Easy (in cui non si può raggiungere il rank Onimusha).
Se completate il gioco...
...vi aspettano il livello di difficoltà Hard Mode e i mini-giochi Man in Black Suit, Oni Organization e Puzzle of Illusion Dream Dimension.
Vestito in pelle
Si ottiene completando il gioco e raggiunendo il rank Onimusha.
Costume alternativo di Oyuu
Si ottiene completando il gioco al 100%.

Kessen II (PS2)

Battaglie segrete
Quando finite il gioco nei panni di Liu Bei (sbloccando così Cao Cao), il livello difficoltà passerà da Beginner a Normal. Ora completate il gioco nei panni di Cao Cao a livello Normal e sbloccherete il livello Expert. Ora usate Liu Bei o Cao Cao indifferentemente a livello Expert e sbloccherete una battaglia segreta per ciascuna delle due fazioni: Battle of East Lau per Liu Bei e Battle of Chang Zeng per Cao Cao.

Shadow Hearts (PS2)

Bonus per il completamento
Finite il gioco, aspettate che scorrano i titoli di coda e che venga mostrata la sequenza finale. Salvate la partita, rigiocate e potrete cominciare con tutti i Fusion Demons ottenuti nella partita precedente.

WWF Smackdown! Just Bring It (PS2)

Andre the Giant
Durante un match nel Royal Rumble premete R1 x3, L1 x3, ✕x3, ●x3, ■x3, ▲x3. Dovreste sentire un suono di conferma.

CODICI ACTION REPLAY

Maximo (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EF2AE BCC5A2A2
Energia Infinita
CE98C10E BCA99B93
Armatura al top
CE98C10A BCA99B87
Sempre in mutande
CE98C10A BCA99B83
Tempo infinito Super Armour
DE98C176 003A7A9E
Punti Scudo infiniti
CE98C12E BCA99B97
Vite infinite
CE98C116 BCA99BE6
CE98CD92 BCA99BE6
Crediti infiniti
CE98C126 BCA99BE6
CE98CD42 BCA99BE6
Koins infiniti
CE98C112 BCA99E6B
CE98CDAA BCA99E6B
1000 Souls
CE98C11E BCA99E6B
CE98CDA6 BCA99E6B
Chiavi d'argento infinite
CE98C11A BCA99B8C
Chiave d'oro sempre disponibile
CE98CD84 BCA99B88
Spada con lingua di fuoco sempre disponibile (non attivate altri codici per le spade)
CE98C102 BCA99B84
CE98C12A BCA99B97
Spada congelante sempre disponibile (non attivate altri codici per le spade)
CE98C102 BCA99B85
CE98C12A BCA99B97
Spada "Pure Blade" sempre disponibile (non attivate altri codici per le spade)
CE98C102 BCA99B86
CE98C12A BCA99B97
Spada "Armageddon" sempre disponibile (non attivate altri codici per le spade)
CE98C102 BCA99B87
CE98C12A BCA99B97
Salti ripetuti
CE98C1EE BCA99B83
Corsa veloce (non attivate altri codici per la corsa)
DE98C0A6 FBA99B83
Corsa ancora più veloce (non attivate altri codici per la corsa)
DE98C0A6 FCA99B83
Velocità ridicola (non attivate altri codici per la corsa)
DE98C0A6 0CA99B83

Headhunter (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1853E59E
EE85F3A2 BCA99C80
Energia infinita
DE4941A2 FE719B83
Adrenalina infinita
DE4941AEFE719B83
Ricarica automatica Stimulator
CE4945FE BCA99B8D
Munizioni infinite
Machine Gun
CE4945D6 BCA99BA1
Neurostunner
CEBF0742 BCA99B8D
Shotgun
CE49449E BCA99B8B
Missile Launcher
CEBF0756 BCA99B8D
Base LEILA sempre accessibile (tranne l'ultimo livello)
FE4657FA BCA99B84

Splashdown (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1645EBB3
0C318A57 F8FCFDFD
Venezia sbloccata (Arcade)
2C594C9B F8FCFEF1
Stretto di Bering sbloccato (Arcade)
2C594C9F F8FCFEF1
Fiume amazzonico sbloccato (Arcade)
2C594CA3 F8FCFEF1
Lake Havasu sbloccato (Arcade)
2C594CA7 F8FCFEF1
Filmato di Andy
2C594D27 F8FCFEF1
Filmato di Hally
2C594D2B F8FCFEF1
Filmato di Juana
2C594D2F F8FCFEF1
Filmato di Sebastian
2C594D33 F8FCFEF1
Filmato di Rafael
2C594D37 F8FCFEF1

BIT WORLD TEL.039/2720499

VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA CAVALLOTTI, 98 INFO@BITWORLD.IT
20052 – MONZA (MI) WWW.BITWORLD.IT
TEL./FAX 039/747171
IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE HONG KONG EUROPA USA

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ARC THE LAD COLL. (USA)	TEL
BLOODY ROAR 2	35.00
CAPCOM GENERATION 1	TEL
CAPCOM GEN. 2	46
CAPITAN TSUBASA J	76.95
CHANGE GET A ROBOT	40.80
CHRONO CROSS	51
CLOCKTOWER 1	25.30
COSMO WARRIOR Z. CAP. HARLOCK	
DEVILMAN	71.80
DENSHA DEGO 1	46
DENSHA DE GO 2	61.46
DINO CRISIS 2 JAP	46
DRAGON BALL FINAL BOUT	46
DRAGON BALL Z LEG.	46
DRAGON BALL Z ULT. B.22	46
DRAGON QUEST 4	TEL
DRAGON WARRIOR VII USA	TEL
DRACULA X CHRONICLES	TEL
EINHANDER	35.60
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANT. CHRONICLES USA	71.80
FINAL FANTASY TACTICS USA	51
FISHERMAN BAIT	14.98
EVANGELION	46
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	40.80
GUNDAM 0079	46
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK.	46
GUNDAM 1.0	40.80
GUNDAM 2.0	40.80
GUNDAM G GENERATION ZERO	66.62
GUNDAM G GENERATION F	TEL
GUNDAM BATTLE MASTER 2	TEL
GUNDAM GHIREN'S GREED	66.62
SD GUNDAM GENERATION FIF	61.46
GUNNERS HEAVEN	39.00
HOKUTO NO KEN 2	71.79
J.L. PERFECT STRYKER 99	25.31
J.L. WINNING ELEVEN 2001	TEL
JUNA FINAL EDITION	20.14
YAMATO BATTLESHIP	TEL
YAMATO BATTLESHIP 2	TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	66.62
LUPIN 3° CONTE DI CAGL.	46
RAYSTORM	46
THREADS OF FATE	51
JEPPY X	66.60
KING OF FIGHTERS 96	46
KING OF FIGHTERS 97	56
KING OF FIGHTERS 98	61.50
KING OF FIGHTERS 99	35.50
MACROSS VFX 1	46.00
MACROSS FORTRESS	66.60

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BLOODY ROAR 2	35.00
GUNNERS HEAVEN	39.00
MACROSS VFX 2	66.60
MARVEL S.HEROSVSSTREETFL.	25.30
METAL SLUG	56.30
METAL SLUG X	51
OSHIGAMI USA	TEL
PERSONA 2	TEL
POCKET JIMAN	35.70
RAGE RACER	39.00
ROCKMAN X 6	71.80
RAY CRISIS	66.60
RANMA 1/2	76.95
ROCKMAN X 5	TEL
S.ROBOT WAR F	56.30
S.ROBOT WAR F FINAL	66.60
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	61.46
S.ROBOT TAISEN ALPHA	TEL
S. ROBOT WAR ALPHA GAIDEN	TEL
STRIDER 1&2	TEL
TALES OF DESTINY 2 USA	71.80
TIME BOKAN GO GO GO	TEL
TOBAL 2	46
VALKYRIE PROFILE	TEL

SPECIAL PACK CON OROLOGIO E CARDS DI: final fantasyTactics, parassite eve, xenogear e final fantasyanthologyEURO 66.60 cad

USATI: OVERBLOOD2 E15/WILDA ARMS E15/BLU LEGEND OF WATER E15/SAGA FRONTIER E20/EXCITING BASS2 E15/ GOLF M.2000 E15/ BASS LANDING E15/W.ELEV.3 E15/W.EL EVEN 4 E20/J.L.W.ELEV.2000 2°E20/F198 E10/F199 E10/

CD MUSICALI:

CAVALIERI DELLO ZODIACO 5CD	59.40
CAVALIERI ZODIACO CD SINGOLI	15.50
DRAGON BALL Z	15.50
SAILOR MOON	15.50
RANMA 1/2	15.50
MACROSS	15.50
CITY HUNTER	15.50
MAISON IKKOKU	15.50
FINAL FANTASY 7	15.50
FINAL FANTASY 8	15.50
FINAL FANTASY 8 4CD	56.30
FINAL FANTASY 9 4 CD	56.30
FINAL FANTASY X 4 CD	56.30
DRACULA X	15.50
HOKUTO NO KEN	15.50

PLAYSTATION 2
GIOCHI JAP

PLAYSTATION 2 JAP+TRASF.	EURO 399
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE	TEL
ACE COMBAT 4	82.00
ALPINE RACER 3	TEL
ARMORED CORE 3	TEL
DEVILMAY CRY	77.00
DENSHA DE GO SHINKANSEN	82.00
DYNASTY WARRIOR 3	77.00
GRAN TURISMO 3 CONCEPT	51.00
FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	
FINAL FANTASY XI	TEL
GALERIANS	TEL
GRANDIA EXTREME	89.90
GUILTY GEAR X	82.00
GUN SURVIVOR 2 BIO HAZ. C. VERONI	
JACK & DE DACKSTER	72.00
JET DE GO 2	TEL.
JET SET RADIO FUTURE	TEL.
ICO	76.95
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	71.80
LE MANS 24 HOURS SEGA	TEL
KLONOA 2	71.80
TIME CRISIS W/GUNCON 2	123.50
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBER	
MOBILE SUITE GUNDAM	82.00
REAL ROBOT REGIMENT	82.00
SILENT HILL 2	82.00
SKY GUNNER	77.00
ONIMUSHA	59.00
ONIMUSHA 2	TEL
PSYVARIAR	TEL
M.S.GUNDAM ZEON DX	82.00
MAXIMO	72.00
MOTO GP 2	72.00
SMASH COURT TENNIS	82.00
SPACE CHANNEL 5 PARTE 2°	TEL
STATE OF EMERGENCY	TEL
STUNT GP	TEL
S.ROBOT WAR IMPACT	TEL
TEKKEN 4	TEL
VIRTUA FIGHTER 4	77.00
ZEONIC FRONT GUNDAM 0079	82.10
ZERO	82.10
WINNING ELEVEN 5 FINAL ED.	82.10
VAMPIRE NIGHT	72.00
WILD ARMS 3	89.90
WINNING ELEVEN 6	TEL
XENOSAGA EPISODIO 1	TEL

ACCESSORI:

VGA BOX	71.80
MEMORY 8MG	40.80
JOY PAD	35.70
REGION X	35.50
MODEM	TEL

GALL. BIOHAZARDJAP

BIO HAZARD 1	46
BIO HAZARD DIR. CUT	56.30
BIO HAZARD DIR. CUT D.SHOCK	59.30
BIO HAZARD 2	61.50
BIO HAZARD 2 D. SHOCK VERS.	61.50
BIO HAZARD 3 D.SCHOCK	66.50

ACCESSORI E CONSOLE PS1:

JOYPAD COMPATIBILE	5.10	MEMORY CARD 15B	5.10
MEMORY CARD 120B	13.94	MEMORY CARD 360B	20.14
MULTITAP	20.14	PAD DUAL SCHOCK	14.98
POCKET STATION	51.10	PRESA ANTENNA GIOCHI USA/JAP	20.14
CAVO SCART RGB	7.75	VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR	30.40
TAPPETO PER DANCING GAME	25.30		
CONVERTITORE ACTIONREPLY USA/JAP ED ALTRI SU PLAY PAL	15.50		
CONVERT. USA/JAP/PAL PER PS ONE E 9002	27.50		

INTERNATIONAL

a cura di
Matteo Bittanti

feed*back*
mbittanti@libero.it

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

MAY

Matteo "MBF" Bittanti, insegna "Teoria & Tecnica del Videogioco" presso la Nuova Accademia di Belle Arti di Milano (www.naba.it), "Analisi degli Audiovisivi" presso l'Università Cattolica di Milano (www.unicatt.it), "Storia & Critica del Cinema" all'Istituto Superiore della Comunicazione (www.isc.it) ed è ricercatore presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione di Milano (www.luminit) e l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Piacenza. Collabora regolarmente con *Cineforum*, *[due]* nonché per *Il Messaggero dei Peli Pubici*. Passa le sue giornate in compagnia di **Tennis 2K2**, **The Sims** e **Sensible Soccer** di cui è dipendente.

®umori

AAVV — **Future Lounge 3**
AAVV — **Coming Home - Warming Up Your Living Area**
AAVV — **Kindal - Tek (1)**
Blue 6 — **Beautiful Tomorrow**
Les Hommes — **Les Hommes**
Console — **Live at centre Pompidou**

soundscapes del mese

Se siete tra coloro che, come me, sono rimasti delusissimi dalla colonna sonora di *WipEout Fusion* (*booo! hiss!*) non disperate! È in arrivo una splendida collezione di suoni electronici confezionata dai maghi della console del Maffia. L'album è *Illicit Sounds of Maffia - Chapter 2* e include, tra le altre cose, i contributi di DJ Rocca, DJ Zinc e Maffia Soundsystem. Spacca.
Ecco la *tracklist* completa:

- Duozero - "N.F.O." - 2Blue Afromoon Remix
- Artless - "The Chaser" - DJ Rocca Remix
- Maddslinky & DJ Rocca - "Nebbia sul Deserto (Desert Fog)"
- Maddslinky & DJ Rocca feat. Simba + Juiceman - "Do My Thing"
- Pressure Drop - "Part 13" - DJ Rocca Remix
- Groove Safari - "Snob" - DJ Rocca Remix
- Maffia Soundsystem - "Taxy N.12"
- Duozero - "Deep" - Maffia Soundsystem Remix
- Santos - "Camels" - DJ Zinc Remix
- Phuturistix - "551 Blues"
- Maffia Soundsystem - "Afka" - Duozero Remix
- Santos "3-2-1 Fire!" - Dubaholics Break da Rule Remix

@rtevideoludica

A quarant'anni di distanza dall'introduzione del primo *computer game* della storia - *Spacewar!* di Steve Russell e soci - il videogioco sta finalmente uscendo dal ghetto nel quale la cosiddetta "cultura alta" lo aveva ingiustamente confinato.

La rinnovata visibilità del videogioco trascende la mera dimensione commerciale che, per quanto rilevante, non coincide necessariamente con gli orizzonti della cultura contemporanea. La visibilità di cui parliamo si manifesta in due mondi che sono a lungo rimasti *off-limits* ai bit ludici: l'università e l'arte.

Il videogioco ha finalmente espugnato la Torre d'Avorio. Si moltiplica negli Stati Uniti - ma anche in Europa - l'interesse accademico per il divertimento elettronico. C'è fermento anche in Italia: la Nuova Accademia Nazionale di Belle Arti di Milano, per esempio, offre un corso sulla Teoria & Tecnica del videogioco, curata dal sottoscritto insieme agli amici e colleghi Francesco Alinovi e Bruno Fraschini (ulteriori informazioni sono disponibili sul sito **www.mattscape.com**).

E questo è solo l'inizio.

Il secondo evento riguarda l'ingresso - non meno prepotente, non meno importante - del videogioco all'interno del mondo dell'arte. **Super Console** è stata la prima rivista italiana a discutere il videogioco in termini di pura estetica. Nello spazio di @rte**videoludica** privilegiamo quelle forme di espressione artistica e culturale legate al video gioco. Perché video giocare non vuol dire semplicemente blastare l'avversario con un colpo di bazooka e nemmeno semplicemente pilotare un bolide di Formula Uno. Video giocare è un'attività poliedrica e polisemica. Perfino polifemica: l'occhio, il dito, scriveva Gianni Canova qualche anno fa. Del dito parliamo da qualche altre parte in questa pagina-contenitore che si reinventa di mese di mese, che si sviluppa anche e soprattutto in base al feedback di lettori vibranti ed esigenti, che non sono interessati a sapere quando esce **Gran Turismo 23** o quante mosse si possono realizzare in **Tekken 32**. Una comunità che pensa oltre a giocare.

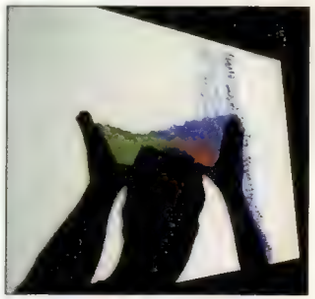
Dell'occhio parliamo qui. Un occhio che resta sempre aperto alla provocazione, alla sfida e all'intelligenza. Cominciamo con una segnalazione. Apre a Roma "*Play: Il mondo dei videogiochi*".
Protagonisti: i filmati, le sceneggiature, gli storyboard di oltre 300 videogame che hanno fatto la storia dell'intrattenimento multimediale. Il titanico evento si terrà a Roma dal 23 aprile a 10 luglio nel Palazzo delle Esposizioni (www.palaexpo.com), via Nazionale 194, Roma. Per informazioni: 06.48941230. La manifestazione sarà arricchita da una serie di proiezioni di film a tema (da *Tron* a *Street Fighter 2: The Animated Film*) nonché dibattiti e tavole rotonde. Vale la pena di "*darci un'occhiata.*"

Dalla rete, invece, arriva un nuovo esempio di arte videoludica concettuale. Parliamo di *Ego Image Shooter*, creato da Marion Strunk e Deanna Herts. Le due artiste elvetiche fanno parte di un progetto intitolato *Gender Games*, che investiga criticamente il rapporto tra video games e rappresentazione della mascolinità e della femminilità. Il gioco, una parodia degli sparatutto o *shooter*, mette alla berlina le convenzioni tipiche del genere: l'eroe maschio, bello e muscoloso - qui un biondo ariano - spara rane o fiori anziché letali proiettili. Tra baci omosessuali e lavatrici, *Ego Image Shooter* stravolge e sovverte le aspettative del fruitore di videogiochi che non mette mai in discussione il rappresentato, ma lo accetta passivamente come "stato delle cose."

Nel frattempo, tre programmatori americani - Zack Booth Simpson, Jim Greer e Ken Demareste che in passato hanno lavorato per Origin - hanno creato una serie di opere interattive che prendono spunto dai videogiochi, deprivandoli pero' del contenuto violento e distruttivo. Le opere consentono alle sagome degli spett/attori di interagire con le immagini elettroniche. Quella di Simpson, Greer e Demareste è una sorta di Realtà Artificiale, per usare la definizione di Krueger, che si distingue dalla Realtà Virtuale perché non obbliga il fruitore ad indossare ingombranti apparecchiature dotate di sensori come elmetti o guanti. La cosa interessante è che la stessa Sony si sta muovendo in questa direzione, creando nuove interfacce uomo-macchina che rendano possibile un'interazione più naturale. In *Butterflies* (vedi foto), per esempio, farfalle virtuali volano attorno alle "ombre sintetiche" (Colombo) dei visitatori. **Mosquito** ha fatto scuola…

Infine a maggio si terrà presso il Tech Museum di San José, California, *Imagination Playground*, che esplora i modi in cui i videogiochi e l'arte stimolano l'immaginazione.
Super Console, ovviamente, ci sarà.

Links
Palazzo delle esposizioni
www.palaexpo.com
Ego Image Shooter
www.cyberhelvetia.ch/public/images/gendergame/egoshooter_down.html
San José Tech Museum of Innovation
www.thetech.org

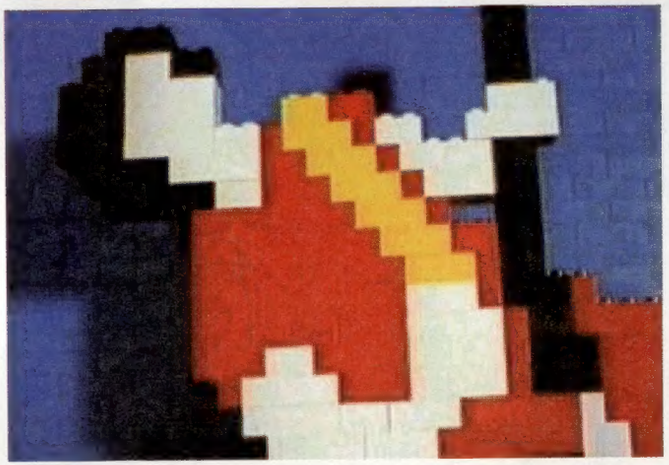


Le opere virtuali di Simpson, Greer e Demareste: decostruire e reinventare il videogioco.

video[game]clip

Dopo il trip in treno [*Star Guitar*, Chemical Brothers, l'equivalente videoclippico di **Rez**], il geniale Michel Gondry ha realizzato un altro trip/clip geniale per White Stripes. Il video accompagna la pubblicazione del singolo "Fell In Love With A Girl", tratto dall'album *White Blood Cells*. Il video, commissionato da Richard Skinner per l'etichetta XL Recordings (label di Basement Jaxx, Etienne De Crecy, Gotan Project, Prodigy, Andy Votel tra gli altri) è straordinariamente video/ludico. Il clip riprende l'estetica del Lego ma anche di **Breakout** (1976) di Steve Jobs e Steve Wozniak. Con l'ausilio di cromatismi brillanti ed intensi (rosso, giallo, blu) Gondry ha messo d'accordo lo e hi-tech, retro-futurismo e sogni digitali.

Titolo: Fell In Love With A Girl
Regista: Michel Gondry
Music band: White Stripes
Album: White Blood Cells
Durata: 1',50"
Label: XL Recordings [www.xl-recordings.com]



mbf**mail**

Ciao Matteo,
inizio la mia mail con una piccola polemica. Non sono uno di quelli che ti scrive stronzate spacciandole per improbabili sinapsi mentali appartenenti ad uno psicopatico (visto il livello medio di ciò che ti arriva). Molto più semplicemente (fine polemica), ti voglio parlare di un film che dopo innumerevoli tentativi senza mai riuscirci ho visto infine e che non mi ha lasciato indifferente. Si tratta di *Videodrome* di Cronenberg, anno di grazia 1982. Antefatto: ero appena tornato a casa dopo una serata con gli amici, un sabato sera (andato di merda, fra l'altro), sapendo che su *Fuori orario* trasmettevano una rassegna di film horror degli anni '80, un periodo mai abbastanza celebrato. Erano le 3.00, presto, decido quindi di gustarmi questo strano prodotto che parla di un proprietario di una rete tv disposto a tutto pur di rimanere al passo della concorrenza più blasonata, tanto da spingersi a cercare ossessivamente un programma chiamato per l'appunto *Videodrome*, a base di torture inflitte a giovani donne in abiti succinti. Fin qui tutto bene… poi capita qualcosa.
Si scopre che il programma non è una finzione, che non viene trasmesso nell'etere ma è stato registrato e fatto trovare non casualmente al protagonista (James Woods, un attore a mio avviso ingiustamente sottovalutato). Naturalmente c'è di mezzo una grande compagnia multinazionale, un po' di realtà virtuale, una sega cospirazione per assoggettare la popolazione, una confraternita di persone votate al "verbo" ed alla "carne" contro la forza dirompente del video e delle macchine, che lotta contro il nemico sviluppando una forma tumorale nel cervello dei suoi adepti, tumore in grado di rendere immuni all'effetto ipnotico delle videocassette e del programma maledetto.

Finisce il film. Bella cagata mi dico! Cronenberg è certamente un visionario, addirittura un precursore per alcune sue idee, un pazzo per come le trasforma in immagini dense di significato e mai banali, mezzi per raccontare una storia, ma anche criticare una società schiava dei mass-media e incapace di accorgersi di essere quotidianamente manipolata. Eppure il film non mi ha lasciato niente. Quanto mi sbagliavo!

Vado a dormire, sono quasi le 5.00. Faccio un sonno senza sogni e mi sveglio un po' disturbato. Non si tratta di qualche schifezza che ho ingurgitato la sera prima, bensì dei primi effetti del film su di me. Sorge una domanda spontanea: ma un film può cambiare la vita di una persona? Non lo so, ma sicuramente Videodrome" mi ha scavato un solco profondo nel mio cervello e nulla sarà come era prima. Ripensando all'immagine della pistola che viene fuori da un televisore, prendendo forma, non posso non pensare a qualche moderno FPS; rivedendo il buco nella pancia del protagonista che materializza gli oggetti più impensati, non posso fare a meno di riflettere su quante volte il mio stomaco ha condizionato le mie scelte o ha indirizzato i miei gusti. A volte sento un leggero dolore, starò diventando anche io un adepto della setta del "verbo" e della "carne"? Ripensando al piacere macabro che le persone del film provavano nel vedere persone violentate e picchiate mi ritorna in mente il *Grande fratello* e tutti i suoi epigoni, dove gli uomini sono strumentalizzati e incattiviti per ragioni di audience. Conclusione: un film non banale mi ha fatto pensare più di quanto volessi o desiderassi. Un'apparente cagata mi è rimasta talmente dentro che vedo la realtà con un occhio nuovo. Non fraintendermi, non sono un ingenuo, ma questo film contiene un messaggio inerente la società tutta, offrendo uno spaccato dei suoi vizi peggiori e dei pericoli che nasconde dietro una patina dorata.
Daniele Brovida
danielebrovida@virgilio.it

Ti rispondo con una domanda: è reale o Memorex?

Allora, cominciamo con:
Ludico/costruttivo. Il gioco degli scacchi nacque alla corte di un re mesopotamico (se non sbaglio…). Questo re ne fu così entusiasta che diede il permesso, al suo inventore, di scegliere la ricompensa che gli spettava. Questi chiese che fosse posto un chicco di riso sul primo quadrato della scacchiera, due sul secondo, quattro sul terzo, e così via fino a riempire tutti i quadrati. Sconsolato, se ne andò con un misero sacchetto di riso, tra la derisione totale di tutti i presenti. "Fortuna che non ho inventato il tris", pensò per consolarsi. Per vincere al gioco degli scacchi è necessario avere una buona capacità analitica, essere in grado di gestire al meglio le proprie risorse e pianificare le proprie mosse nel migliore dei modi. Giocare a scacchi favorisce lo sviluppo di queste "abilità", che poi tornano utili anche nella vita reale. Del resto gli scacchi sono una simulazione di guerra; non si dice, anche, che "la vita è una guerra?".
Comunque, perché se giochi a scacchi sei considerato colto, e se giochi a **Vandal Hearts 2** o a **Final Fantasy Tactics** (giochi nei quali, per proseguire, sono necessarie le stesse "abilità" che ho elencato prima) sei solo uno che si rimbambisce davanti alla console? Proto-etico/Metafisico: allora, in **Tomb Raider 3** (qui mi rifaccio ad una missiva apparsa su **SC**62, firmata da Gigi), nell'Area 51, si è costretti a scontrarsi con le guardie che sorvegliano i detenuti. Lara è il Male: uccide le guardie che stanno facendo il loro lavoro. Ma se non le uccidesse, verrebbe uccisa; uccide solo per difesa. Quindi, il Male sono le guardie, e Lara, di conseguenza, è il Bene. Aspetta: le guardie cercano di uccidere Lara perché seguono degli ordini. Gli ordini sono emessi dalle autorità americane. E le autorità americane, ovviamente, sono il Bene. Lara fa qualcosa che infastidisce queste autorità. Quindi Lara è il male, le autorità (e le guardie al loro servizio) il Bene. Ma Lara agisce per recuperare un artefatto che produrrebbe morte e distruzione nelle mani sbagliate, e lo fa per impedire che venga usato per nefaste azioni. Lara è il Bene, e di conseguenza le autorità sono il Male. E così via. Questo ragionamento, (ispiratomi dal **Tomb Raider** e dall'autore della missiva, quindi anche da una "rivista di videogiochi") può essere applicato a decine di situazioni, e proseguire per molto…
Emotivo. Allora, i videogiochi si svolgono in mondi immaginari, popolati da personaggi immaginari. Quello di **Xenogears** è un mondo immaginario, ogni personaggio di **Xenogears** è immaginario. Ora smetterò di usare il termine "immaginario" come eufemismo per il termine "fittizio". In virtù di ciò, avventurandoci in simili esperienze (ovviamente fittizie), non potremmo che provare emozioni fittizie. Certo, quando mi sono rammaricato per un dato evento, o rallegrato per un altro, o commosso per un altro ancora, il mio era un comportamento fittizio. Stavo fingendo. Fingevo di essere commosso? A che scopo, visto che di solito gioco da solo? (ok, non per scriverlo ad una rivista!). Ma non diciamone, i videogiochi potranno essere fasulli, "virtuali" (parola che odio, visto l'abuso che se ne fa), ma non si può negare che le emozioni che noi proviamo giocando sono assolutamente autentiche.
I videogiochi ricoglioniscono. Anche i lanciapatate, per esempio. Certo, per rincoglionirti con un lanciapatate devi picchiartelo sulla testa, mica usarlo per lo scopo per cui è stato creato. In sintesi, il rincoglionimento è insito nell'uomo. I videogiochi sono solo uno dei tanti strumenti che lo risvegliano.
Darknessheir
Darkness_heir@hotmail.com

Conosciamo bene il potenziale evocativo insito nel media Videogioco. Molto più che nella gastronomia o nella religione eh. Aggiungiamo a ciò il fatto che la maggior parte di noi videogioca dai primi fertili anni di vita e non potrà non saltare agli occhi quanto il nostro vocabolario abbia subito l'influsso di questa filosofia (scusate l'iperbole). Suggerisco quindi la formulazione di un elenco di modi di dire e neologismi pronunciati o subiti che abbiano una qualche attinenza videoludica. Una volta ottenuto un catalogo di 500 pagine potremmo sottoporlo all'attenzione della Crusca, oppure farci un falò per rostinciane.
Oh, io inizio:

Trovare il Pixel
Simpatica locuzione che trae origine dal videogioco calcistico da sala **Tehkan World Cup** (quello con la trackball, non la compromessa versione a stick), ma che si espande anche in ambito domestico grazie a (o a causa di) titoli come **Microprose Soccer**. In tali giochi la difficoltà principale consisteva nel cercare un luogo del manto erboso che garantisse il gol sicuro. In genere si trattava di entrare in area provenendo dalla fascia, posizionarsi nell'apposita coordinata XY e sparare un tiro in diagonale. Tale coordinata era più amichevolmente detta Il Pixel.
"Bella forza deh, hai trovato il pixel!" diciamo all'amico che ci segna l'ennesimo gol fotocopia, sottintendendo che il motivo per il quale egli vince non è la bravura ma il fatto che sia riuscito a violare il sistema. *"Beh? Trovalo anche te e non scassare le palle"* avrà a dire in sua discolpa l'accusato in atteggiamento gabbaistituzioni tipicamente italiano.

"Ma così non è divertente" Rispondiamo senza crederci sul serio.
Come tutte le cose semanticamente efficaci, questo modo di dire si applica anche in altri contesti non giocherecci: *"Non sono riuscito a beccare il pixel"* Dice l'amico Tafano che, ahilui, ha preso 4 in matematica perché, a suo dire, non ha trovato il modo per risolvere il problema pur avendo le basi per farlo. Va da sé che in realtà Tafano è negato per la matematica ma non lo ammette, chiamando in causa fantomatiche cause fortuite.

La pallina
Niente **Marble Madness** o sarcazzi vari: la 'pallina' era il provincialissimo nome attribuito allo streetfighteriano Hadouken. Fare la pallina significa semplicemente dare il massimo attingendo dal proprio repertorio di azioni possibili e trova facile sbocco in ambito sessuale:
"Sei uscito con la Monica? Te l'ha data?"
"Sta' zitto: le ho fatto due o tre palline ma non c'e' stato verso…" (Trad. Non me ne parlare: sono stato educato, le ho fatto un regalino, passeggiavamo a braccetto, ridevo alle sue battute, ma non è servito a niente)
"Sai cosa? Ad una così avresti dovuto farle il Maiale Volante…"

Il Maiale Volante
Ancora sesso, ancora **Street Fighter**. Il MV è il (poco politically correct) nome che il volgo ha dato alla tecnica per mezzo della quale il lottatore di sumo Honda si lancia a missile contro l'avversario. E' facile intuire che il MV applicato alla situazione sopra descritta implica il mero 'saltarle addosso'; una mossa decisamente rischiosa che in genere umilia entrambi.

Andare avanti a gomitate
Questo è un false friend: non vuol dire infatti farsi strada dando il meglio per farsi apprezzare, bensì il contrario. Andare avanti a gomitate significa vivere senza assumersi rischi, facendo lo stretto indispensabile per arrivare in fondo alla giornata. Insomma, una vita all'insegna della mediocrità. Per trovare l'origine di tale espressione basti pensare al grande classico **Double Dragon**, nel quale ricorrevamo all'uso massivo di gomitate per arrivare alla fine del livello. Così facendo non rischiavamo l'ultima tacca di energia ma non riuscivamo nemmeno a sintetizzare divertimento. L'operazione diventava infatti una noiosa routine e fa uno strano effetto pensare che c'erano persone che adoperavano le gomitate per tutto il gioco, facendo pure finta di divertirsi. *"Luili è in condizioni pessime, va avanti a gomitate"* Diciamo dell'amico Tommaso dopo che è stato lasciato dalla fidanzata per un mezzo teppista.
Sator Arepo
tenetoperarotas@libero.it

Ciao Matteo.
Mi rendo conto che quanto segue sia OT, e probabilmente inutile.
Non mi offendo se cestini dopo una veloce lettura :)
In 32 anni ho imparato una cosa:
1) la gente non dice mai quello che pensa 2) la gente dice sempre quello che pensa 3) la gente non pensa
Toh, ma pensa.
In realtà erano tre pensieri. Ma come se fosse Antani, la Trinità è di fatto unica, e talvolta santissima, ma solo nel uikkend e solo se si usa la maiuscola.
Un volta lessi:
"Se qualcuno si preoccupasse di pestare le formiche, non uscirebbe mai di casa"
un'altra volta rintintin:
"mangiate merda, miliardi di mosche non possono sbagliarsi"
Cosa significa tutto ciò?
Niente di importante, di per sé. Quello che temo è che riportando frasi del genere su **MBF Today**, qualcuno del WWF potrebbe farsi avanti, e chiudere il Bittanti in una cella buttando poi via la chiave, per insulti verso le formiche, e per vilipendio delle mosche.
Perché in **Castle Wolfenstein** è normale sopprimere esseri umani? Solo perché indossano divise naziste? Ovvio che è così. I nazisti sono i demoni del secolo scorso. Ma qui un brano di *Clerks* mi sfonda il cervello come un calcione. *"Hey, ma quanti operai, elettricisti, prestatori d'opera sono morti durante l'attacco alla neo Morte Nera, nel terzo film di Guerre Stellari? In fondo era una piattaforma ancora in costruzione."* Di fatto quelli dell'Alleanza sono stati degli assassini. Frase demenziale, in apparenza. Ma il mondo di oggi è così. E se non siamo schierati da qualche parte siamo fascisti, anarchici, o qualcuno dei centri sociali [gli schierati sono tutti uguali: essere a destra o a sinistra, serve solo a guardarsi in faccia durante i bisticci [elogio al dibattito]. Beviamo tutto quello che ci fanno bere. Se ci va bene ingrassiamo, se va male la cirrosi epatica è dietro l'angolo. Non credo, in piena lucidità d'animo, che tutti i soldati nazisti fossero vittime di un qualche demonio. Credo che fra di loro ci fossero invasati, ma anche giovani normalissimi, ignoranti, assassini per caso, omicidi per sopravvivere, studenti, cuochi, scrittori e artisti. E' dunque 'normale' vagare per un castello uccidendo dei 17enni che hanno lasciato madre e padre a casa in apprensione? No. Non è normale. Se invece dei nazi ci fossero dei comuni utenti PlayStation sarebbe esploso un nuovo caso **Carmageddon**. Peccato, sarebbe stata la volta buona di fare piazza pulita, e invece ci tocca uccidere giovani braccia rubate ai verdi pascoli della baviera.
Qualcuno nella frase qui sopra ci vedrà un elogio al nazismo, qualcun'altro un messaggio contro la violenza nei videogiochi o l'alcolismo. Io ci vedo una citazione da un bellissimo film, e la stroncatura di un bruttissimo gioco [odio i FramePerSecond]. Il resto potrebbero essere solo parole a vanvera, dipende da chi legge cosa e da cosa vuole capire chi. Io amo Nemesis [Ma per favore, non mandatemi lettere gay a casa, abbiate rispetto di un eterosessuale]. Ah, io sono uguale a Massimo, ma al contrario di lui ascolto, commento, critico e invece di estraniarmi da ciò che vedo come 'diverso', lo affronto con la forza delle mie idee. Perché è dal confronto con gli altri che capiamo chi siamo noi. E solo con il confronto possiamo capire cosa c'è dietro alcune parole che 'volutamente' hanno doppia valenza, e proprio per quello sono belle, divertenti e creative. Senza per questo offendere nessuno, se non la piatta essenza di un mondo bianco, pulito e lindo. Bello, ma solo se fai la réclame della candeggina.
Concludo con un bel volèmose bene: i migliori amici, nascono dalle litigate più sanguinose (® io)
Emanuele

Q&A <File #003>

Nome?
Fumito Ueda.

Società e qualifica?
Product Manager del team di sviluppo di **ICO**.

A quale progetto stai lavorando ora?
(Ueda, non potendo sbilanciarsi con anticipazioni, ci risponde in giapponese, presumendo erroneamente che la sua frase ci risulti incomprensibile ndr)
Una nuova idea sullo stile di **ICO**, incentrata sull'importanza del movimento analogico e dell'immagine.

Come definiresti il tuo lavoro?
E' tutto per me. Se non potessi più creare sarebbe veramente terribile.

Come hai iniziato?
Come designer ed animatore.

Il tuo videogioco preferito?
Lemmings.

Perché?
Per il design del gioco e per le animazioni dettagliate dei piccoli lemmings. Meravigliose.

Il tuo piatto preferito quando lavori?
Noodle.

Notte o giorno?
Notte.

La tua bevanda preferita?
Acqua minerale.

2D o 3D?
3D.

Hai animali in casa o in studio?
Si, un Sony AIBO.

Primo videogioco giocato?
Non me lo ricordo. Forse si chiamava "Ball", ed era un Game & Watch.

Pensi di saper fare bene il tuo lavoro?
Sì.

I tuoi buoni propositi per il prossimo anno?
Non saprei.

Il videogioco che vorresti aver realizzato?
Idem

Ultimo film visto?
Amelie.

Com'è?
E' stato meraviglioso.

Se non avessi fatto il tuo lavoro dove saresti ora?

Farei l'artista nel campo della Computer Grafica.

Genere videoludico preferito?
Action Puzzle.

E' possibile sviluppare nuovi generi?
Sì.

Ultima occasione nella quale ti sei ubriacato?
Due mesi fa.

Sei un videogiocatore?
Probabilmente sì.

Perché?
Gioco ogni giorno per fare ricerca.

Il tuo mito?
Nessuno.

Cosa aiuta la creatività?
Personalmente, tutte le esperienze che ho fatto da piccolo.

Giappone, USA o Europa?
Giappone.

Di cosa hai paura nel tuo lavoro?
Di venire "consumato" dalle mie creazioni.

Di cosa hai paura nella tua vita?
Di non avere più idee.

PS2, Xbox o GameCube?
PS2.

Perché?
E' il mercato più grande.

Vuoi dedicare questa intervista a qualcuno?
A tutti i membri del team di **ICO**.

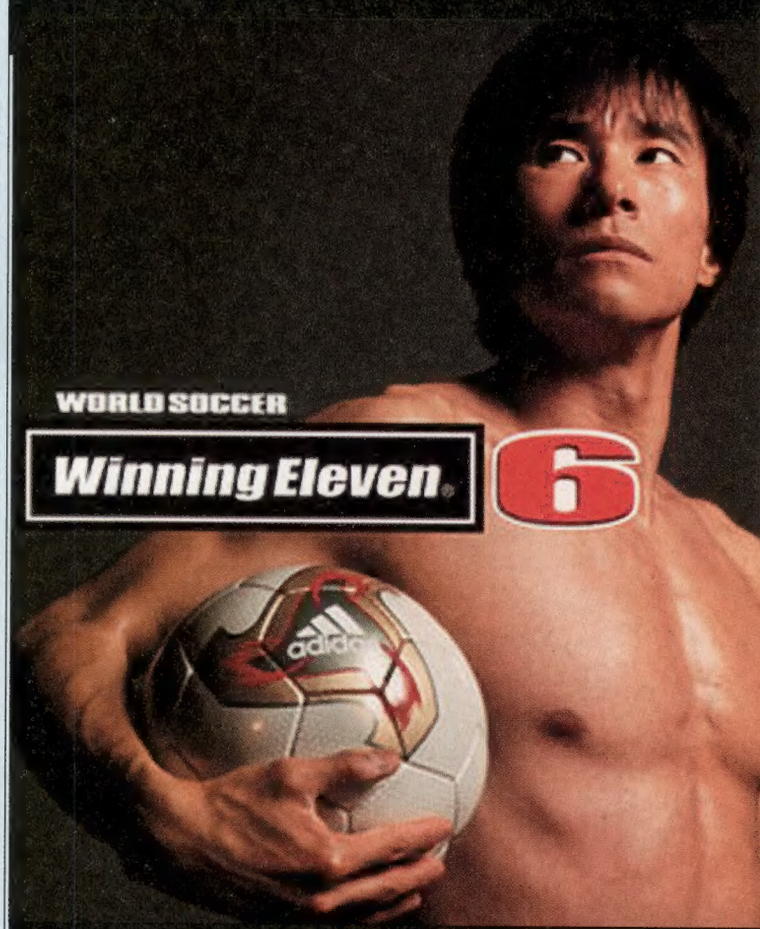
Cosa farai dopo questa intervista?
Semplicemente, andrò a casa.

Credi che queste domande fossero stupide?
A dire il vero le ho trovate molto divertenti.

NEXTMONTH

La perfezione non ha limiti. Lo sanno bene gli appassionati di **Winning Eleven**, che edizione dopo edizione seguono con inossidabile ammira ne il cammino della serie calcistica made in Konami lungo la via del pe zionamento infinito. Il mese prossimo si riparte dalla tappa numero sei. Mancherà ancora molto alla perfezione?

sul numero di **giugno**



We are a **football** tribe

La **telecronaca** di **Super Console**

METAL SLUG X

maggio 2002

www.metaslug.it

Virgin INTERactive

PlayStation

neWave
via baccio da montelupo, 62 - 50142 firenze - tel. 055.7326048 - fax 055.7326247
info@newave.it www.newave.it

Play Point Videogiochi

Numero Verde 800-99.09.13

Via Padova, 195 Milano
(MM Cimiano) 02 27202795

Via F. Casati, 1 Milano
(MM P. ta Venezia) 02 29517348

C. so Colombo, 7 Milano
(MM P. ta Genova) 02 89422337

Via Pordenone, 34 Milano
(MM Udine) 02 26417430

5IMENSIONE

Via Melzi, 47 Legnano (Mi)
0331 455078

ambo giochi

Via Pinamonte
da Brembate, 18 Bergamo
035 237801

Via Trieste, 36 Brescia
030 3776107

Via Italia, 3 Seriate (Bg)
035 301408

Loro hanno scelto

BG GAMES distribuzione videogames

... e tu?

TEI videogames

Via Venezia, 13 Parma
0521 784774

La città dei Bambini

Via IV Novembre, 47 Crema
0373 81979

Console generation

Via Capecelatro, 7
(angolo via Rembrandt) MILANO
02 48709594
console_generation@yahoo.it

Warehouse videogames

Via Marghera, 37 MILANO
(MM Deangeli) 02 48017840
dr.games@libero.it

BG Games Via Palazzolo, 23/2 BERGAMO
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 bg_games@yahoo.it www.bggames.it